#254 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED



MORTAL KOMBAT X IN CHICAGO
WOUTER WORDT 2X VERLIEFD

JUMP FESTA 2014
SAMUEL NEEMT EEN OVERDOSIS GEEKNESS IN TOKYO

SAINTS ROW IV: GAT OUT OF HELL
WACKO-TIKTIKTIK-BLOEBLA-ONDERBROEKOPJEFUCKINGHOOFD

DYING LIGHT
DE DOOD ÉN DE GLADIOLEN!

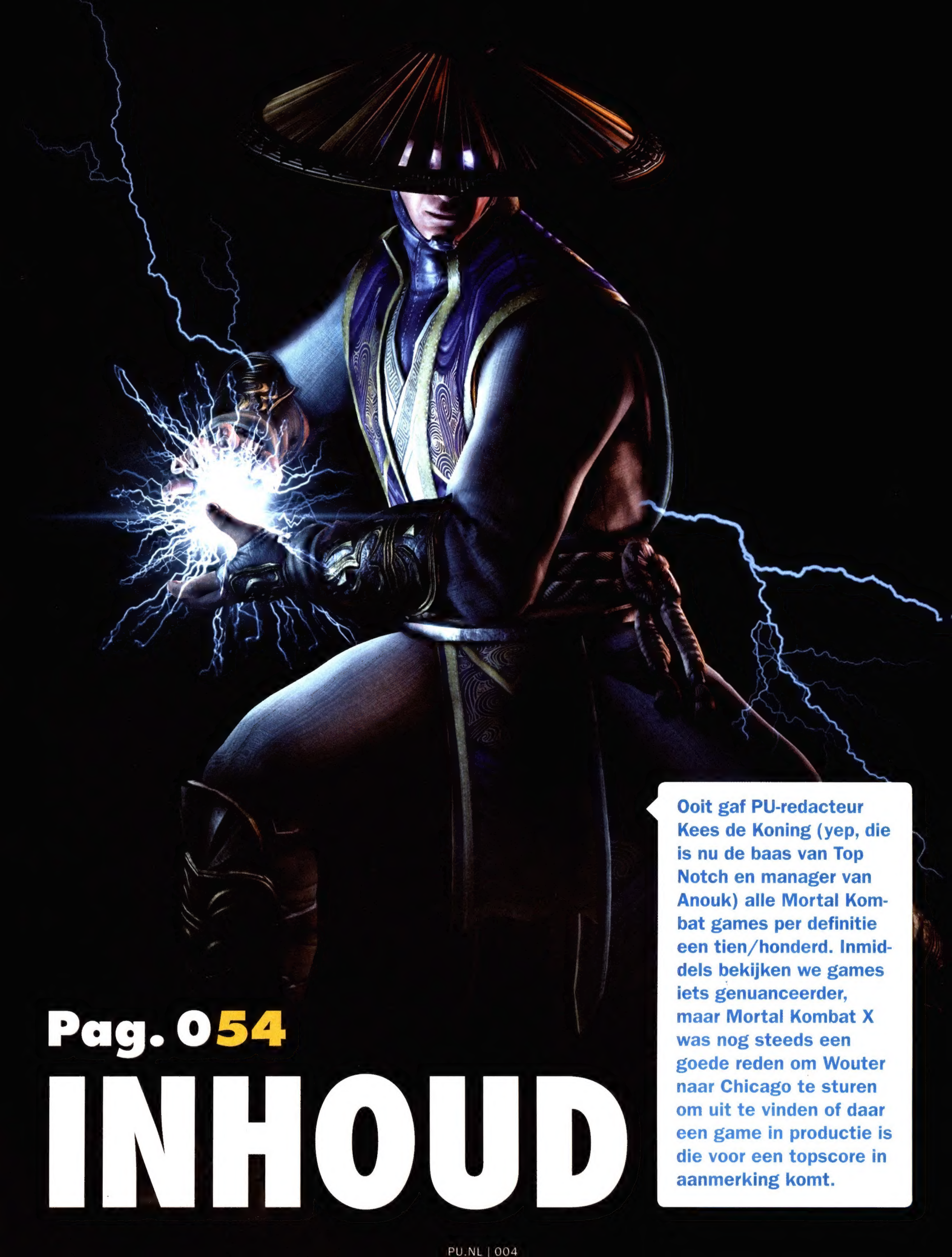
TOTAL WAR ATTILA

WWW.PU.NL



PLUS: ALLES IS VEELBELOVEND EN OPWINDEND IN STREET FIGHTER V • MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE WORDT... ULTIEM! • DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN LAAT SAMUEL STUITEREN • DESTINY - THE DARK BELOW IS EEN KLAP IN HET GEZICHT • ELITE: DANGEROUS: GELUL IN DE RUIMTE • TJEERD MAAKT ALLES KAPOT IN Z'N PURETRO • PLATFORMHOUDERS KOPEN HUN EIGEN EXCLUSIVES • GAME-MONUMENT ÉN PREVIEW: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK • BLIZZARD HEEFT MET OVERWATCH WEER GOUD IN HANDEN • SCREAMRIDE: WOOOOOHOOOOOOOO! • REALISME IN GAMES SLAAT NERGENS OP • SCROLLS: COOL SPEL VAN DE MAKERS VAN MINECRAFT • THE TALOS PRINCIPLE IS PRIMA TE PRUIMEN • EN NOG VEEL MEER...





Pag. 054

INHOUD

Ooit gaf PU-redacteur Kees de Koning (yep, die is nu de baas van Top Notch en manager van Anouk) alle Mortal Kombat games per definitie een tien/honderd. Inmiddels bekijken we games iets genuanceerder, maar Mortal Kombat X was nog steeds een goede reden om Wouter naar Chicago te sturen om uit te vinden of daar een game in productie is die voor een topscore in aanmerking komt.



Pag. 022



Pag. 028



Pag. 066



Pag. 062



Pag. 070

COVERVIEW

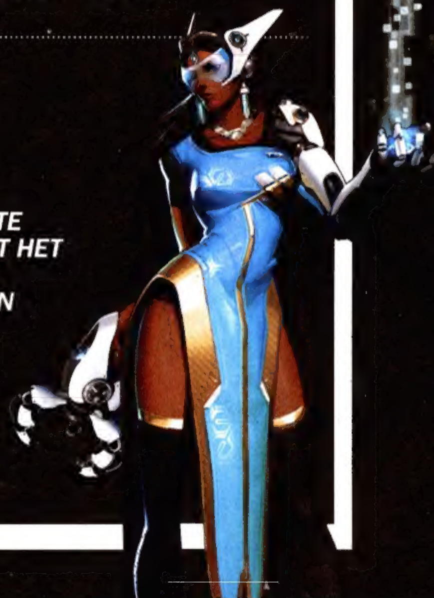
FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

GELUKKIG NIEUWJAAR



Officieus mag je niemand na Drie Koningen (6 januari) nog een Gelukkig Nieuwjaar wensen. Beetje flauwe traditie als je het mij vraagt, want met een maandblad als PU werken we weken vooruit. Daarom wens ik, namens de hele redactie, alle lezers van PU gewoon alsnog een heel gelukkig 2015. Bam! En dat niet alleen, nee, ik wens jullie: prachtige, bugvrije games, veel eerlijke multiplayer fun zonder cheats en exploits, meeslepende singleplayer ervaringen, nieuwe game-ontdekkingen, een open mind waardoor je ook eens wat anders speelt dan je doorgaans doet, vloek- en rant-vrije MP-sessies, hernieuwde liefde voor verloren gewaande spelseries, voldoende ruimte op je harde schijf om al die vette games te installeren, genoeg geld om al die vette games aan te schaffen, en natuurlijk alle tijd om PU.nl te bezoeken om je de ballen uit je broek te lachen én het heetste gamenieuws te checken. En *last but not least* wens ik jullie de komende twaalf maanden heel veel leesplezier met het leukste (game)tijdschrift op deze planeet en ver daarbuiten. ● *Jan*



IEDEREEN EEN BRUT NIEUWJAAR GEWENST!

IEMAND MOET HET DOEN



Onze Sam zag het wel zitten in Japan.

Nino



Gaat in 2015...

... niet meer zuur doen over dingen die mij persoonlijk minder aanspreken. En dan heb ik 't niet alleen over games, maar ook over films, series, Amiibo en YouTubers ;)

JJ



Neemt zich voor om in 2015...

... hoogstens zeven fouten per tekst te maken, en ik heb daarom de Dikke van Dale in huis gehaald. Waarom niet streven naar nul? Anders wordt het werk voor Ed zo saai.

Ondertussen...

Weet zeker dat ie in 2015...

... wat vaker Indies gaat proberen. Uhm, het eten dan hè. Niet die pixelige hipsterspelletjes waar je letterlijk vijf minuten plezier uit haalt.



Graddus

Koopt in 2015...

... eindelijk een Xbox One. Ik wilde 'm eigenlijk al voor de kerst halen, maar m'n gespaarde centen gingen op aan m'n hedonisme in Tokyo. Ach, gelukkig had ik m'n 360 nog.



Samuel

Bezoekt in 2015 vaker...

... onze PU-abonnees! Voor de relatief nieuwe rubriek Abonnee van de Maand ga ik elke maand langs bij een 'bijzondere' abo. Ze hoeven niet heel bijzonder te zijn hoor; een aantrekkelijke moeder of een lekkere taart kan al reden genoeg zijn.



Tjeerd

Wouter



Wil in 2015...

... meer tijd aan films en series besteden, ook wat werk betreft. Natuurlijk blijf ik gamen als een no-lifer, maar hou me in de gaten als je een 'Filmfan' bent...

Jan



Belooft plechtig om in 2015...

... alle deadlines te gaan halen. 'Gotta Catch 'Em All!' [meneer was overigens de allerlaatste die dit stukje ver na de deadline inleverde - Ed]

Ed



Neemt in 2015...

... meer vakantie. Ik heb nog zo'n kleine vier maanden aan vrije dagen tegoed, en die moeten op, want de directie is bang dat ik anders overwerkt raak. Ben de afgelopen vijftien jaar niet één dag ziek geweest, dus dat klinkt verdomd logisch.

Florian



Wil in 2015...

... meer op z'n Xbox One spelen! Hopelijk komen er wat vette exclusives uit, want in 2014 stond dit apparaatje behoorlijk stof te happen naast mijn PS4.

Jurjen



Hoopt in 2015...

... wat meer te gaan reizen. Want ook al was de zomervakantie naar Deventer zeker geslaagd, ik wil ook wel weer eens op een iets exotischer plaats dan in een weiland mijn biertje drinken. Hoe dan ook, proost!

Wordt vervolgd...

DWAZEN VAN DE MAAND



We hadden er stiekem al een beetje op gerekend: als je een dwaas als Samuel naar een Japans games-event stuurt, kan het haast niet anders of hij ontmoet daar de grootste dwaas uit de Japanse game-industrie... Hiroshi Matsuyama! Idioten trekken elkaar nu eenmaal op een of andere manier aan.
Matsuyama, CEO van CyberConnect2, was aanwezig op Jump Festa in Tokyo om zijn game Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 (die naam heeft ie ongetwijfeld zelf bedacht) te promoten. En toen ie Sam in het oog kreeg, was er meteen een blik van herkenning, een gevoel van 'wij horen bij elkaar'. Schijnt bij chimpansees precies zo te werken...

OOK IN 2015 GAAN WE WEER KNALLEN!



Jan wenst jullie op de pagina hiernaast een Gelukkig Nieuwjaar... maar dat mag helemaal niet meer na Drie Koningen, dus dat doen we hier niet nog een keer. We houden het bij een belofte: de belofte dat we ook in 2015 keihard gaan knallen met Power Unlimited en op PU.nl! Er komen ontzettend veel toffe games aan en ook als PU zelf hebben we komend jaar heel wat verrassingen voor jullie in petto! Blijf dus op de hoogte van alles wat we op papier en digitaal uitspoken, dan maken we er ook komend jaar weer een feest van met z'n allen!

IEMAND MOET HEM WINNEN



Jazeker, Florian was een van die 12.300 mazzelaars die een 20th Anniversary PS4 wonnen. Nou denk je natuurlijk, daar heeft die baklap zijn connecties als PU-redacteur voor gebruikt. Maar dat was dus mooi niet het geval.
Hoe hij dan wel aan die speciale PS4 is gekomen? Hij heeft zich net als vele andere fans volledig op de PlayStation Hunt gestort, waarvoor hij zelfs verkleed als Nathan Drake (sort of) door Enschede moest rennen.
Met de nodige moed, volharding en mazzel belandde hij daar precies op tijd bij de PlayStation-medewerker die hem na het doorgeven van het codewoord 'Uncharted' de hand schudde en feliciteerde met z'n 20th Anniversary PS4. Een apparaat dat inmiddels duizenden euro's doet op internet, maar daar heeft Florian lak aan. Of, zoals hij het zelf zegt: "Geen pet op mijn hoofd die erover denkt deze console ooit te verkopen!"



★ PU.NL:

SPRINTEN DOOR HALO

Volgens howlongtobeat.com ben je toch wel veertig uur bezig met het uitspelen van de vier singleplayer campagnes van Halo. Dus was het nog maar de vraag of het zou gaan lukken om die klus binnen 24 uur te klaren, het doel dat de jongens van PU.nl zich hadden gesteld voor hun Halo-marathon op Twitch.
Nou ja, eigenlijk was het helemaal geen vraag of ze dat zouden halen, want Wouter deed mee. En die kent de Halo-games als zijn broekzak, de weg naar het toilet, de kroketten in de kantine, de superkrachten van Spider-Man en de zweetvoeten van zijn vriendin.
Het was maar goed dat onze grootste Halo-fan af en toe nog effe via de kroketten in de kantine naar het toilet liep of om andere redenen een collega met de controller liet kutten, anders was die marathon weinig meer dan een tien uurs sprintje geworden!





PUMMUNITY

Sinds vorige maand hebben we het oude YO!POST! vervangen door het digitale PUmmunity! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Via Gamergate naar kinderporno

Gamergate... we weten nog steeds niet precies wat het is (als we er naar vragen, krijgen we tachtig links van YT-filmpjes), maar we weten wel dat we het niet eens zijn met deze 'beweging'. Hoewel het wel voor veel vermeack heeft gezorgd, want ventjes die hun mannelijke fantasietjes zó fucking belangrijk vinden dat ze er zelfs levens voor willen bedreigen, kramen natuurlijk zat onzin uit. Zoals onder een van onze Eindejaarsspecials, om specifiek te zijn, het deel waarin de PU.nl redacteuren hun dieptepunten van het jaar opnoemen.
Steven ging daarin even los over de triestheid van Gamergate, waarop de volgende comment kwam:

> !Leonard — 1 week geleden — Reageer
>
> Niet dat ik het niet ironisch vind dat een blanke man ons vertelt hoe vrouwen en minderheden onderdrukt worden en hoe zij zich moeten voelen in het dagelijks leven, maar kan je een voorbeeld geven van een vrouw die haar huis uit is gedreven door specifiek een gamergater en dus niet door een willekeurige troll?
>
> En hoe verschilt dit van de gamergatesupporters die gedoxxt en bedreigd zijn?

CHECK!
PU.nl/Eindejaarsspecial2015Deel2

Maar dit was slechts het startschot, want op Twitter wilde ene Kiruya Kazuma ook nog even zijn ei kwijt richting Steven. Dat begon zo:

> **Kiryu Kazuma** @Shodingus · Dec 30
> @Stevenkok5 Weet waar je het over hebt voordat je gaat lullen, slappe lul
>
> **Steven Kok** @Stevenkok5 · Dec 30
> @Shodingus Hee joh, jij weet niks van mijn lul
>
> **Kiryu Kazuma** @Shodingus · Dec 30
> @Stevenkok5 Bedankt dat je alles negeert en puur en alleen daarop reageert
>
> Verklaar nu de videos maar eens
>
> **Nino de Vries** @NinodeVries · Dec 30
> @Shodingus @Stevenkok5 Hahaha ja Steven, verklaar die YT filmpjes maar eens!
>
> **Kiryu Kazuma** @Shodingus · Dec 30
> @NinodeVries @Stevenkok5 Nou ja, als Steven niet eens kan verklaren hoe er vrouwen in een 'haatcampagne door zielige mannetjes' zitten
>
> **Nino de Vries** @NinodeVries · Dec 30
> @Shodingus @Stevenkok5 Zaten ook joden bij de nazi's hè

Wat volgde was een steeds verder uit de hand lopende discussie waar Eugenetica (don't ask), kinderpornografie en iets genaamd foldablehuman (don't Google) bij betrokken werden. Laten we het er maar op houden dat Steven, Nino en deze Shodingus er niet uit zijn gekomen...

Ook in Rusland begon een nieuw jaar

Omdat niemand oudjaarsnacht thuis gaat zitten om onze nachtbrakersrubriek, De Nachtwacht, te maken, doen we altijd iets speciaals met deze ene N8W8 in het jaar. Dit keer waren het de hoogtepunten van alle Nachtwachten van 2014, geschreven door de Nachtwachters vanzelfsprekend. Daaronder ging de PUmmunity natuurlijk los met 'Gelukkig Nieuwjaar' en andere beste wensen, waaronder ook The Russian. Deze oude bekende op PU.nl kreeg een hartelijke groet terug van een andere, vaste PU.nl-ganger:

> TheRussian — 4 dagen geleden — Reageer
>
> fijne 2015
>
> MarcusMaximus — 3 dagen geleden
>
> Dat het een gay-tastisch nieuw jaar mag worden, ouwe knuffel-xenofoob van me
> Kom maar hier, krijg je een lekkere lange nieuwjaarskroel :-*

CHECK!
PU.nl/Bestof2014N8W8

Uitge-ucht

Verderop in dezelfde Nachtwacht, vinden we iemand genaamd 'ugh'. Dat is niet verrassend, want we komen wel vaker prettig gestoorde namen tegen op PU.nl. Bovendien post deze ugh al maanden regelmatig de volgende reactie:

> ugh — 6 dagen geleden — Reageer
>
> Ugh

Dus waren we aangenaam verrast dat hij een goed voornemen had voor 2015, namelijk:

> ugh — 4 dagen geleden — Reageer
>
> Goed voornemen 2015, stoppen met ugh
>
> Wel een vermakelijke game klassieker trouwens
>
> Op naar reacties met meer tekst in 2015

Dus plaatst hij nu reacties zoals dit:

> ugh — 2 dagen geleden — Reageer
>
> Mr Hanky

CHECK!
PU.nl/Bestof2014N8W8

ABONNEE VAN DE MAAND

MARVIN PHILLIPI

In Wateringen, onder de rook van Den Haag, woont de abonnee van deze maand, Marvin. Pas 17 jaar, maar met het gogme van een echte gamer. Je zou hem een vaderskindje kunnen noemen, maar daar is in dit geval weinig mis mee, want dankzij deze baas van een pa, is Marvin lid van de PU.

Marvin heeft een zolderkamer waar de gemiddelde student jaloers op zou zijn. Hij heeft een prima bank met een strakke TV, koelkastje binnen handbereik, een R2D2 telefoon(huh?), alle moderne consoles, een bureau met game PC en allerlei vette collectibles. En terwijl hij zoveel heeft om te gamen, issie ook nog regelmatig op PU.nl te vinden. Nice.

"Mijn vader heeft, toen ik net geboren was, allemaal Star Wars collectors items voor me gescoord. Zo heb ik bijvoorbeeld een persoonlijke boodschap van R2D2, maar deze is toch het meest bijzonder, met handtekeningen van de cast."

"De laatste tijd ben ik eigenlijk alleen maar bezig op de PC. Ik schaam me eigenlijk een beetje voor de tijd die ik in World of Warcraft heb zitten... Maar ja, Warlords of Draenor is zo goed, ik moét eigenlijk wel."

Al zal hij altijd als Star Wars-kind te boek staan, hij heeft nog meer met Batman. "Ik vind Batman eigenlijk veel cooler, ik zou dit zo allemaal willen inwisselen voor een vette Batmobile ofzo."

Aan de opvoeding ligt het duidelijk niet; Marvin heeft niets te klagen over popcultuur memorabilia, en dan struikelen we beneden in de woonkamer ook nog eens over een dikke flipperkast! Hobby, van pa. Holy shit.
We zijn inmiddels begonnen aan een standbeeld van deze man. Van puur goud. Ingelegd met diamanten.

MARVINS GAME PASPOORT

Leeftijd: 17
Lid sinds: 2011
Favo PU-redacteur: Wouter
Favo game ooit: Batman Arkham City
Bezit: 9 consoles, 1 handheld, 1 game PC, 124 games



Power Spy

● Wat je al niet met 'subsidie' van Microsoft kunt doen. Minecraft creator Notch heeft zo ongeveer het duurste huis in LA gekocht.

● Voor 70 miljoen dollar werd hij eigenaar van een enorme mansion dat eigenlijk op de verlanglijst van rappert Jay Z stond. Die piste nu echter naast de pot.

● Maar goed, hij heeft Beyoncé nog.

● Een medewerker van Ubisoft meldde onlangs dat de nieuwe Assassin's Creed een historisch werk gaat worden.

● De Powerspy vond Unity echter ook al historisch van karakter. Eentje met historisch veel bugs.

● Zelfs bij de patches kwamen bugs mee. Zo bleek patch 4 bij sommige Xbox One-bezitters gewoon de hele game opnieuw te installeren. Oftewel een whopping 40 Gb naar binnen te sluizen.

● Ubisoft had de kopers van Unity een gratis game beloofd, maar daar bedoelden ze waarschijnlijk wat anders mee.

● Dat met die gratis games gaat hopelijk geen rare precedentwerking krijgen. Dat gamers gaan hopen op een buggy game. Binnen week of twee is het spel gefixed én je krijgt er een gratis spel bij.

● Tot grote teleurstelling van vrijwel de hele redactie is The Witcher 3 met drie maanden uitgesteld. Ondanks dat we al lyrisch waren over onze eerste speelsessies.

● De Poolse makers willen de game echter nog beter maken.

● Als hij nu maar niet té goed wordt.

● De uitgever van The Witcher 3 is Bandai Namco, dat binnen een jaar de naam van het bedrijf twee keer veranderde. Van Namco Bandai naar Bandai Namco naar Bandai Namco Entertainment.

● Snapt u hem nog...

● Domme beslissing overigens die veel gevolgen op de sociale media gaat krijgen. Bandai Namco Entertainment neemt al 25 tekens in op Twitter. Gaat allemaal af van de rest van de boodschap.

OPUNIE

DIE CURSUS 'OMGAAN MET AGRESSIE' WAS WEL NODIG, JA



Iedereen die regelmatig de PU leest, weet dat ik best vaak agressief gedrag vertoon als ik game. Dus die cursus 'omgaan met agressie' was in mijn geval wel nodig, ja.

Begrijp me hier niet verkeerd. Het is niet zo dat ik na een uurtje Los Santos naar buiten ren, een auto steel (zou niet eens weten hoe ik hem aan de praat krijg) en dan een oud vrouwtje van haar scootmobiel ros.

Nee, mijn agressie komt puur voort uit eigen onkunde en een gebrek aan geduld om een aanval rustig en dus succesvol op te zetten. Waardoor ik vaak als een n0Ob faal. En het erge is dat ik na zo'n fail steevast een verkeerd, maar heel menselijk karaktertrekje vertoon door de schuld niet bij mezelf te zoeken, maar bij een ander. En dat is vrijwel altijd de maker van de game. 'Dit is toch wel de slechtste game ooit gemaakt', 'welke sukkel verzint dit' of 'dit is een bug waardoor ik die fucking eindbaas niet kan pakken'.



"We werken al aan ideeën voor nieuwe consoles."

Misschien moet Miyamoto eerst eens zorgen dat de Wii U een succes wordt.

Professionele hulp

Als ik games zou testen op basis van mijn frustratie, dan zou de PU weinig voldoendes meer kennen. En games met een hoge moeilijkheidsgraad kunnen het al helemaal shaken. Mij aan een Dark Souls-achtig spel zetten, is als een verstokte pyromaan een aansteker en een vat benzine geven. Dat gaat onherroepelijk fout.

Een half jaar terug was ik klaar met mijn kinderachtige gedrag. Ik moest wel. De voortdurend stijgende bloeddruk en verstijfde rugspieren begonnen me fysiek te nekken. En dus zocht ik professionele hulp. Een cursus 'omgaan met agressie/frustratie'. Wat een enorme stap voor me was, want ik ben vrij allergisch voor zweverige praat.

Inmiddels is de cursus afgesloten. Loop ik nu op sandalen in een batikshirt en speel ik alleen rustige Journey-achtige games? Niet echt. Een karaktertrekje haal je niet zo maar even uit de mens. Maar ik ben wel rustiger geworden, weet te relativeren.

Fucking Arno

Ik zie in dat het verlies van een online match niet het einde van de wereld betekent en dat het mijn falen is en niet dat van de developer. Normaal falen accepteer ik dus eindelijk, maar een game moet me nog steeds niet dissen. Assassin's Creed Unity met zijn bugs en 'tricky' besturing was bijvoorbeeld een echte test. Die fucking Arno met zijn fucking gezwalk waardoor ik bij elke fucking achtervolging fucking overal in klom, behalve daar waar ik fucking heen wilde. Op zo'n moment komt de oude JJ toch weer naar boven en wil de controller best wel weer eens een pisboog maken. Maar goed, díe boosheid is dan ook gewoon teréécht! Grrrrr...



GAMES ALS SMEERGELD



Ook de PU-redacteuren zijn het regelmatig niet met elkaar eens. Er wordt dus heel wat geouwehoerd op de redactie. Elke maand plaatsen we hier een van die discussies.

Het debacle met de multiplayer van de Halo-collectie wordt goed gemaakt met gratis Halo ODST. En kopers van AC Unity mogen gratis een game uitzoeken. Is dit nu het afkopen van schuld of een logische en goede reactie? Ik heb er moreel wat moeite mee.

Het is gewoon smeergeld, maar de reactie van gamers is: 'Gratis shit!! Whoopwhoop! Alles is vergeven!' Logisch ook...

Vind je? Dit kost de publishers heel veel geld. Waarom dan niet de game langer testen? Je gaat me toch niet vertellen dat ze dit soort enorme problemen niet kunnen spotten?

Vast wel, maar blijkbaar is de architectuur van deze generatie consoles ingewikkelder dan ooit en de druk van uitgevers nog even zwaar. En als je gamers een game in hun smoel kunt drukken zodat ze zich stilhouden, tja... Misschien houden uitgevers in hun begroting zelfs wel rekening met dergelijk 'smeergeld'!

Deze enthousiaste reactie van gamers is tricky. Een aantal analisten gaf aan dat buggy games te makkelijk geaccepteerd worden, zeker als er een 'cadeautje' bij komt. Maar dat niemand dergelijk gedrag bij een buggy auto of een buggy mobiele verbinding vertoont. Dan stappen ze meteen over. Wat is die onvoorwaardelijke liefde voor games toch, die ik ook heb. En ik zie jou ook ODST spelen. Met plezier...

Ik word zeker blij van ODST, maar ik ben ook makkelijk om te kopen. Als ik weer eens faal om een goed vriendje te zijn, koop ik voor m'n vriendin ook gewoon een Amiibo als smeergeld. Dus ik snap waar het vandaan komt.

Tja, dat heb ik nou ook. Wij gamers zijn weekdieren. Hopelijk wordt er in 2015 wat minder misbruik van gemaakt...



COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

EEN GOEDE GAMEFILM, ZOU HET KUNNEN?

Je wordt er niet vrolijk van als je de Metacritic-scores van op games gebaseerde films bekijkt. Mortal Kombat is met 58% de enige die boven de 50% scoort, de rest zit daar allemaal onder (inclusief de films die zijn gebaseerd op Prince of Persia, Tomb Raider, Silent Hill en Resident Evil).

Blijkbaar werkt het toch niet echt, het verhaal van een game vertalen naar een goed filmverhaal.

Wat wél kan werken, bijvoorbeeld in de animatiefilm Wreck-It Ralph (72% op Metacritic), is de thema's en personages uit videogames vertalen naar een heel nieuw verhaal.

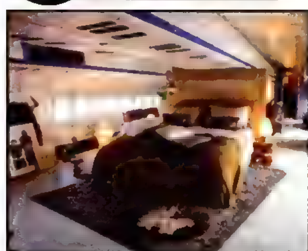
Wat dat betreft, heb ik goede hoop voor de film Pixels die in juli verschijnt, en videogamebeelden en -thema's gebruikt voor een heel nieuw verhaal. Iets over aliens die zich wegens een misverstand vormen naar videogames als Pac-Man, Space Invaders en Donkey Kong om de aarde aan te vallen.

Tja, beetje vreemd, geef ik toe. Maar het verhaal van Wreck-It Ralph was op papier ook niet alles, en dat vond ik toch een hoogst vermakelijke film met veel leuke knipogen naar de gamende kijker, eh, kijkende gamer.

Misschien wordt Pixels niet een film om De Vrouw mee naartoe te nemen, maar ik kijk er in elk geval meer naar uit dan naar de films van Max Payne, Angry Birds, Uncharted, Just Cause en Mass Effect die voor de komende jaren zijn aangekondigd.



SERIOUS GAMES



Zou Jan al genoeg trips hebben afgewerkt om aanstaande juni zo naar de E3 te vliegen?

HUISVLIJT



HALO LEGO

Je kunt Halo-games spelen. Je kunt LEGO-en. Of je doet iets als Lee Jones, en besteedt 2,5 jaar van je leven aan het bouwen van de iconische 'Pillar of Autumn' uit Halo. Het ding is 2,5 meter lang, weegt 100 kilo en bevat voor zo'n 7.000 dollar aan Lego-steentjes.

Je vraagt je af hoe iemand aan zoiets begint. Koop je dan eerst voor 7000 dollar aan blokjes? Of begin je gewoon te bouwen met de blokjes die je toch al had, en loopt zoiets dan steeds meer uit de klauwen? Hoe dan ook, het predicaat 'damned impressive' is hier wel op z'n plaats.





SMASH DICKS

Eigenlijk valt het ons nog mee dat de oermensen allemaal jagers en dieren op hun rotswanden tekenden, en niets anders. Want geef een stel mannen in een groepsdynamiek de ruimte om naar eigen voorkeur wat dingen te tekenen, en je ziet al snel de eerste piemels verschijnen. Getuige ook de mensen die levels voor Smash Bros. maken en online uitwisselen. Arme Pikachu.



VR VITA

Wereldwijd zijn duizenden grote en kleine developers bezig met Virtual Reality-programma's voor Oculus Rift, Project Morpheus en andere VR-apparaten. Waaronder de Oekrainsche developer Beatshapers. Terwijl studio-baas Menshikov daar druk mee was, viel zijn oog op de Vita die op zijn bureau lag. Gewapend met een schaar, plakband, schuimrubber en wat kleine aanpassingen aan de programmatuur, lukte het Menshikov in een paar handomdraaien daar ook een VR-machine van te maken... Wat maar weer aangeeft hoe toegankelijk en universeel toepasbaar die hele technologie is geworden.

SERIOUS GAMES



Kijk eens wat Notch in het echt met Minecraft kan maken

Power Spy

- Als Bandai Namco Entertainment in 2015 haar naam naar Namco Bandai Entertainment verandert, weet de Powerspy zeker dat die club wordt geleid door een stel luizeballen die niks beters te doen hebben.
- De fijne mannen van de Lizard Squad zorgden voor een nare kerst bij gamers door met DDOS-aanvallen zowel PSN als Xbox Live plat te leggen.
- Kim Dot Com, bekend van de torrentwereld, redde de feestdagen door de reptielenbende een levenslange dikke hoeveelheid serverruimte te geven bij zijn service.
- Kim Dot Com is namelijk een fervent gamer en de beste Call of Duty-speler op Xbox Live.
- Mochten die DDOS-aanvallen u ontgaan zijn tijdens het spelen van online matig draaiende spellen als Driveclub, GTA Online of de Halo HD-collectie: dat lag dit keer nu eens niet aan uw spel.
- Je kunt het ook zo zien: dankzij de DDOS-aanval konden gamers eindelijk weer eens quality time met hun familie doorbrengen.
- De aanval was een cadeautje van Sony aan de fans om het twintigjarig bestaan van PlayStation te vieren.
- Sony bracht de fans geheel gratis even weer in de nostalgische sferen van de PlayStation 1...
- ... de tijd dat een console nog niet online kon.
- Over 'hacken' gesproken: Sony durfde de film The Interview in de VS niet meer in de bioscopen te laten draaien na dreigementen van, naar alle waarschijnlijkheid, Noord-Koreaanse hackers.
- Na een storm van protest trokken ze die uitlating gedeeltelijk in en was de film toch in een paar honderd bioscopen te zien. En met succes, want de zalen waren overal uitverkocht.
- Dat heet nog eens een goede PR-strategie.

Power Spy

● Rockstar meldde onlangs triomfantelijk dat de Heists voor GTA V klaar waren... Een jaar na dato...

● En men vervolgde het bericht door te stellen dat er nog geen datum was gekozen waarop de Heists online gaan.

● Is dat nu een gevalletje 'blij maken met een dooie mus'?

● Nog even en GTA VI komt eerder uit dan de Heists...

● Onlangs vierden we met z'n allen het 20-jarig bestaan van de PlayStation. Feitelijk de meest succesvolle console-lijn ooit geproduceerd.

● En steevast moet de Powerspy gniffelen om de ontstaansgeschiedenis van de console. Want weet iedereen wel dat Sony oorspronkelijk de PlayStation met Nintendo wilde maken?

● En dat dit spaak liep omdat ze niet uit de verdeling van de inkomsten kwamen.

● En dat de baas van Sony toen zo pissig was dat hij de technici bij Sony de opdracht gaf Nintendo pijn te doen met de PlayStation.

● Zou iemand bij Nintendo 's nachts nog gillend wakker worden van die geringe inschattingsfout?

● Beetje categorie manager die The Beatles afwees en uitgever die het eerste Harry Potter-boek niks vond.

● Met al die buggy games ga je opeens verlangen naar de tijd dat veel games uitgesteld werden...

● Onlangs werd er op PU.nl een 24-uurs Halo-marathon gehouden. En dat leverde veel verwonderde en bewonderende comments op. Wouter begreep daar niks van.

● 'Kan iemand mij vertellen wat er raar is aan 24 uur achter elkaar gamen?'

● Aan het eind van het jaar verschijnen er inmiddels zo veel eindejaarslijstjes dat het handig zou zijn als er een lijstje komt met de beste eindejaarslijstjes.

● Natuurlijk waren er ook veel lijstjes met de slechtste games van het jaar. De Rambo-game verdiende volgens vele sites de eerste prijs.

OPUNIE

10 REDENEN WAAROM 2015 EEN BETER GAMEJAAR WORDT DAN 2014



1. We mogen toch wel aannemen dat publishers geleerd hebben van al die buggy releases in 2014.
2. Het verleden leert dat nieuwe consoles meestal dik een jaar nodig hebben om echt op gang te komen.
3. Hoe kan een jaar slecht worden als daarin een nieuwe Halo, Uncharted en Zelda (zie screen) verschijnen?
4. Nintendo is nu pas echt op stoom gekomen. (Dit moest van Jurjen opgeschreven worden.)
5. We zijn gewoon onverbeterlijke rasoptimisten.
6. Een ezel stoot zich geen twee keer aan dezelfde steen, dus alle releases van Ubisoft en EA worden in 2015 smetteloos.
7. De indies worden langzamerhand echt serieus genomen in de industrie en maken steeds mooiere games.
8. Jan weet zeker dat 2015 een topjaar wordt en heeft er zijn platina KLM-pas om verwed. En dat doet hij alleen als hij heeeeel zeker is van zijn zaak.
9. Elk jaar dat Gabe Newell niet Half-Life 3 aankondigt, komen we dichter in de buurt van het jaar waarin hij dat wel doet.
10. Het moet wel, het wordt anders geen pretje om al die bugs met de VR-duikbril op in 3D vlak voor je giechel te zien.

GLAZEN BOL TERUGBLIK 2014

Doet de Glazen Bol van Jan het nog een beetje? Of kan ie naar zolder? Meester Meijrosius blikt aan het begin van het jaar traditioneel terug op zijn eigen voorspellingen.





PU 03 – 2014
Voorspelling:
"Nieuwe Assassin's Creed weer in iconische stad"
Uitkomst: Duidelijk! AC: Unity speelde zich af in Parijs dat ondanks de rare bugs van de game fenomenaal tot leven kwam.

PU 04 – 2014
Voorspelling:
"The Division komt niet in 2014"
Uitkomst: Wederom, bullseye. Ik snap overigens niet waarom tot en met de E3 hier twijfel over bestond, maar het is toch leuk om gelijk te krijgen.

PU 05 – 2014
Voorspelling:
"Aparte, aan 'Unity' gelinkte, Assassin's Creed voor current-gen"
Uitkomst: Deze voorspelling klopt voor de helft want ik schreef: *"Dat Unity 'alleen' naar PC, PS4 en X1 komt, is geen reden tot paniek voor de last-gen bezitters; er verschijnt namelijk nog een tweede AC, speciaal voor die platformen"*. Die uitspraak klopte als een bus, alleen was Rogue natuurlijk niet gelinkt aan Unity maar aan Black Flag. Dus ik geef mezelf een halve punt.

PU 06 – 2014
Voorspelling:
"Resident Evil 7 níet exclusief voor PS4"
Uitkomst: Onbeslist. De game is nog steeds niet officieel aangekondigd.

PU 07 – 2014
Voorspelling:
"Alien: Isolation wint het van The Evil Within"
Uitkomst: Op Metacritic scoort de PS4-versie van Alien: Isolation een 79 tegenover een 75 voor TEW. Saleswise deed The Evil Within het beter: 2,3 miljoen stuks tegenover 1,1 miljoen. En tja, uiteindelijk draait het om de poet, mensen.

PU 08 – 2014
Voorspelling:
"Geen onthulling nieuwe Guerrilla-IP op Gamescom"
Uitkomst: Weer raak. Ik weet niet welke baklap dit gerucht ook maar één moment serieus nam, maar Sony gaat natuurlijk niet een nieuwe Triple A game weggeven in Europa. Dat soort onthullingen geschiedt sinds jaar en dag op de E3. Dus hier zat de Glazen Bol weer goed. Dit jaar in Los Angeles de bekendmaking dan maar?

PU 09 – 2014
Voorspelling:
"Next-gen GTA V komt pas laat in de herfst"
Uitkomst: Spot on. Ik schreef in augustus *"De game komt eerder in november dan in september"*.

PU 10 & 11 – 2014
Deze nummers hadden om onverklaarbare redenen geen Glazen Bol. Het onderzoek naar het hoe & waarom is nog in volle gang.



PU 12 – 2014
Voorspelling:
"Nieuwe games op PlayStation Experience"
Uitkomst: Ook deze klopte. Ook al waren er geen beelden, een nieuwe God of War game werd wel bevestigd door de makers. Daarnaast zagen we voor het eerst gameplay van Uncharted 4, dienden Street Fighter V alsook Drawn to Death en The Forest zich aan, naast nog wat kleinere titels.

Conclusie:
Het mag duidelijk zijn, de Glazen Bol doet het nog prima. Dus zal dit magische relikwie ook in 2015 zijn voorspellende licht op de industrie laten schijnen.

twitter.com/jurjenT

AMIIBO, WAT MOETEN WE ERMEE?

Nu de Smash-hype een beetje is geluwd, staan de Amiibo nog fier overeind, en wordt het tijd om ons af te vragen: wat moeten we eigenlijk nog met die - in een vlaag van decemberse koopverbijstering aangeschafte - poppetjes?



Nee, natuurlijk heeft niemand écht spijt van zijn gekochte Amiibo. Want het zijn gewoon mooie poppetjes. Jouw tastbare liefdesverklaringen aan enkele van de coolste gamepersonages ooit. En natuurlijk werken ze niet alleen bij Smash Bros, je kunt ze ook in andere huidige en toekomstige games gebruiken.

In Mario Kart 8 kun je Amiibo gebruiken om tien verschillende kostuums voor je Mii-personages te krijgen. In Hyrule Warriors kun je je Link-Amiibo gebruiken om een speciaal wapen te krijgen. En onlangs kondigde Bandai Namco als eerste third-party ook Amiibo-ondersteuning aan: je kunt ze in One Piece: Super Grand Battle! gebruiken om kostuums te ontgrendelen.

Dat de Amiibo ook iets gaan doen in de volgende deeltjes van Kirby, Yoshi en Mario Party is bekend, maar wat precies is onduidelijk. Het zal toch op z'n minst weer wat extra kostuums of items opleveren. Misschien een extra spelstand? Het voelt bijna als te veel gevraagd. Terwijl je op basis van de prijs van die plastic krengen toch wel wat meer toegevoegde digitale verwennerij zou mogen verwachten.

Natuurlijk is het voor Nintendo ook een beetje nieuw, dat hele 'toys-to-life'-gebeuren. Dat Amiibo-extra's via een update aan een nieuwe game als Captain Toad achteraf worden toegevoegd, geeft wel aan dat ze daar in Japan nog een beetje achter hun eigen speelgoed aanlopen. Maar het bedrijf kennende, zijn ze ondertussen driftig op zoek naar manieren om die Amiibo echt te laten werken voor hun geld.

Wat dat betreft verwacht ik op de komende E3 een paar grote, Amiibo-gerelateerde aankondigingen. Er zal in elk geval een game moeten komen die specifiek om Amiibo draait, zoals Skylanders specifiek om, eh, Skylanders draait. Een tweede Nintendo Land lijkt me daarvoor uitermate geschikt. Of misschien een avontuurlijk bordspel, waarin elke Amiibo specifieke, op dit personage toegespitste, uitdagingen ontgrendelt.

Want het blijft toch heerlijk, om dat tegelijk fijne en verderfelijke gevoel van 'hebbun, hebbun, hebbun' weer effe te voelen.





Deze nooit uitgekomen Metallica-game hadden we graag gespeeld. Met Master of Puppets als eindbaas

Power Spy

- JJ is het daar pertinent niet mee eens: 'Hoe kan iets met Rambo erin nou slecht zijn?'
- Een oud-werknemer van Blizzard heeft in een interview aangegeven dat eSports het nu zo langzamerhand wel verdient om een Olympische sport te worden.
- Dat zou dan de eerste sport worden waar de sporters in het Olympische dorp een te hoog vetpercentage hebben, junkfood vreten en elke nacht doorhalen.
- Met andere woorden, klootschieten maakt een grotere kans.
- Alhoewel de Powerspy het wel tof zou vinden om Mart Smeets namen als xXAnalReaperXx en TotalD0minator4 in de mond te zien nemen.
- Wel een lekker goedkope sport om te hosten. Hoef je geen heel stadion voor te bouwen.
- Als we Nino mogen geloven in de vorige PU, dan wordt Evolve alleen een groot succes als je de game met vier vrienden speelt. Want met vreemden spelen, levert meestal geen goede co-op-actie op, en die heb je wel nodig om in Evolve succesvol te zijn.
- Evolve is daarmee meteen een zeer interessant sociologisch experiment. Wordt de game namelijk een commercieel succes en vindt men de game online leuk, dan is dat het bewijs dat gamers ook werkelijke vrienden hebben.
- Zijn we in ieder geval van één vooroordeel af.
- Ook dit jaar wilde Ed graag de goede voornemens van de redacteuren in het blad plaatsen.
- Helaas werden ze weer te laat door de heren ingeleverd.
- Dragon Age Inquisition was toch wel het ideale cadeau voor de feestdagen. Er zit meer tekst in dan een gemiddeld boek, dus je ouders kunnen nooit zeiken.
- Moest je de titel wel goed uitspreken, want van de vraag 'ik wil graag Dregun Aids' schrikt iedereen.



Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

BLAASPROBLEMEN IN LONDEN

Londen. Ik geloof dat ik er al meer dan honderd keer ben geweest. Maar 75% van al die keren betrof het flitsbezoekjes. Meestal gaat het zo: 's ochtends om 6 uur verzamelen op Schiphol, 7:15 vliegen, 7:15 plaatselijke tijd landen, half uurtje douane en dan 1 tot 2 (!) uur in een taxi naar de perslocatie... om daar vervolgens een paar uur te gamen, te lunchen, interviews te doen en hup-hup de taxi weer in voor de weg terug.

> "Free-to-play heeft al honderd AAA-studio's de kop gekost."



John Romero, ook wel bekend als 'Mister Doom', houdt de moed erin.

Een alternatief is vanaf Heathrow de Heathrow Expresstrein pakken naar Paddington Station en vanaf daar het laatste stuk lopen of met de taxi.

Grootste bottleneck is het centrum van Londen. Dat rijdt simpelweg niet door. Om de drie meter staan er stoplichten. Het is overladen met bestelbusjes, toeristenbussen, taxi's en gewone auto's en veelal rijd je er op tweebaans wegen.

Amsterdam is vele malen kleiner dan Londen maar wat ben ik blij dat het centrum daar vooral het domein is van fietsers, trams en voetgangers. Dat zorgt ervoor dat taxi's tenminste door kunnen kachelen. Het schiet simpelweg voor geen meter op om je per auto te verplaatsen in de Engelse hoofdstad.

Toen ik onlangs van mijn Total War: Attila-trip terugreed naar het vliegveld maakte ik een beginnersfout: ik vergat naar de wc te gaan voordat ik in de taxi stapte. Cameraman Stefan vergat het ook. Lang verhaal kort: we hebben 1 uur en 45 minuten lopen knijpen en steunen omdat we beide ongenadig nodig moesten pissen. Toen de Black Cab eindelijk bij Heathrow voorreed, hebben we letterlijk gerend naar het dichtstbijzijnde toilet, bijna de cameratas in de auto achterlatend. Wat een martelgang...



TOTAL WAR ATTILA

Een vijandelijke basis in de pan hakken in strategiegames biedt al decennia lang tijdloos vermaak. En hoe groter de legers waarmee we dat mogen doen, hoe groter de bevrediging wat Jan betreft. In dat opzicht bieden de Total War games al bijna vijftien jaar topvermaak. En zeer binnenkort mag je ten strijde trekken met de onverschrokken Attila zelf!

Jan TREKT TEN STRIJDE

Dankzij de florerende indie-scene, PC-only toernooien met enorme geldprijzen én een blijvende technische voorsprong, is de PC meer dan ooit alive & kicking! Creative Assembly mag dan recentelijk een next-gen console uitstapje gemaakt hebben met Alien Isolation, de PC is en blijft ook voor hen de veilige thuishaven waarop men de Total War serie steeds weer opnieuw tracht te vervolmaken. Ik vloog recent naar Londen waar ik niet één, niet twee maar DRIE nieuwe Total War games mocht spelen, met Total War: Attila als onbetwiste aanvoerder van het gezelschap.

Cultuur snuiven

Als er één plek geschikt is om een Total War event te houden, is 't wel het British Museum in Londen. Dit nationale museum bezit een van de grootste collecties kunstvoorwerpen ter wereld en er lopen altijd meerdere exposities tegelijk. De verzamelde voorwerpen zijn van onschatbare waarde en je vindt er Egyptische, Assyrische, Griekse en Romeinse voorwerpen uit lang vervlogen tijden. De Steen van Rosetta is een van de pronkstukken van het museum, maar je komt sowieso ogen te kort.



weetje • weetje

Voordat Creative Assembly uitgroeide tot de 'Strategy King' die ze alweer heel wat jaren zijn, maakte men vooral PC-ports van sportgames! Zo prijken op het CV van de Britse ontwikkelaar onder andere Rugby World Cup 95, International Rugby League, Cricket 2000 en... de allereerste FIFA: FIFA International Soccer (uit 1993).

weetje • weetje

Volgens Creative Assembly is Attila: Total War de grootste Total War die ze ooit gemaakt hebben.

Veel tijd om cultuur op te snuiven had ik echter niet, want er moest gegamed worden. En flink ook. Er stonden maar liefst drie Total War games op het menu: de free-to-play game Total War: Arena, Total War Battles: Kingdoms (eveneens gratis) en Total War: Attila, de opvolger van Rome II.

Spanningen

Het thema van Attila is dat van de Apocalyps. Het Romeinse Rijk wankelt namelijk omdat het veel te groot is geworden waardoor het simpelweg niet meer te besturen valt.

Het gigantische gebied is opgesplitst in het West-Romeinse Rijk en het Oost-Romeinse Rijk, maar diverse stammen, die voor een deel al zelfbeschikkingsrecht hadden gekregen, ruiken bloed. Daarnaast zorgt het veranderende klimaat ervoor dat vele stammen oprukken richting de Romeinen, en ook deze volksverhuizing zorgt voor grote spanningen. En of dat nog niet genoeg is, gaat ook Attila, de onverschrokken leider van de Hunnen, een steeds grotere rol voor zich opeisen en dat gebeurt niet langs de diplomatieke weg. Het mooie is dat de Hunnen een van de speelbare facties zijn. Althans, in de uiteindelijke versie van de game; in mijn preview-build was de boosaardige Hun en zijn horde echter nog niet speelbaar.

Maar dat mocht de pret niet drukken, want ik kon in Londen wel spelen met de Sassanids, de Eastern Roman Empire, de Saxons en de Ostrogoths.

"Ook de acceptabele laadtijden doen vermoeden dat de makers hun zaakjes technisch op orde hebben."

Met name de Sassaniden (zeg maar de vertegenwoordigers van het Perzische Rijk in het jaar 395 na Christus) spelen aanvankelijk totaal anders dan de Oost-Romeinen waarmee ik een paar maanden geleden al mocht spelen op de burelen van Creative Assembly. De Sassaniden zijn sowieso een leuke factie om mee te beginnen en effe je, al dan niet



Ik heb vroeger een tijdje een aantal kippen gehad. Daar zat één heel agressief exemplaar tussen; die noemde ik Attila de Hen.

TOTAL WAR: ARENA

Kun je zeggen dat Total War: Arena de MOBA wordt van Creative Assembly? Wellicht, maar dan wel een heel bijzondere en originele die bovendien free-to-play wordt.

Het betreft een tien versus tien multiplayer strategy game, waarin je als Commander de controle hebt over drie compagnieën die ieder uit ongeveer honderd man bestaan. Samen met nog negen Commanders is het de bedoeling de basis van de vijand in puin te leggen, en de vijand (ook tien spelers dus) zal hetzelfde proberen. Het komt erop neer dat je vijandelijke capture punten moet innemen en moet strijden voor iedere meter.

Samenwerken is een must, en daar wringt de schoen, want op het event in Londen was het toch meer ieder voor zich en God voor ons allen. Je kiest zelf met wat voor legers je op pad gaat - ik koos voor een legertje speerwerpers en twee legertjes zwaardhakkers - en ook je Commander heeft de keuze uit drie rollen: Defense, Assault and Support.



Het is feitelijk Total War, alleen dan zonder de wereldkaart en het bouwen van een beschaving, en logischerwijs heb je minder opties op het slagveld. Toch leverde het verrassend leuke gameplay op.

Battles zijn soms binnen tien minuten beslecht, maar daarmee stopt de game niet. Met elk gevecht verdien je punten die je vervolgens kunt spenderen aan je units om zo de beschikking te krijgen over hogere Tier soldaten, zoals bijvoorbeeld ook gebeurt met tanks / vliegtuigen in World of Tanks / World of Warplanes. Daarnaast zijn er Commander Points als bonus te verdienen die je inzet op cruciale momenten om je alter ego uit te bouwen.

De makers beloven dat er geen sprake zal zijn van het gewraakte Pay to Win. Gamers die betalen, zullen weliswaar sneller toegang krijgen tot hogere Tier units, maar zullen dan ook gematcht worden met spelers van vergelijkbare ranking. Daarnaast richten de microtransacties zich vooral op uiterlijke versiering en aanvullende type Commanders.

roestige, Total War skills mee aan te scherpen. Het is een rijke factie, met goed georganiseerde steden waar hygiëne hoog in het vaandel staat. Het zonovergoten gebied, met traag voorbij sjokkende kamelen, de zijden route en de fraaie oases op de wereldmap geven de illusie van serene rust... terwijl je weet dat het niet lang duurt voordat je met duizenden mannetjes oprukt naar de basis van je tegenstander.

De overmacht van mijn legers - ik heb voor het gemak maar meteen twee enorme garnizoenen bij elkaar gevoegd - is natuurlijk veel te sterk voor de anderhalve man en een paardenkop die het stadje moet verdedigen. Alleen bij de aanblik van mijn speerdragers en ruiters te paard, vlucht de vijand al weg. Nice.

Belegering

Een heel andere sfeer heerst er wanneer je als Oost-Romeinen gaat spelen. De *odds are against you*, de moraal van je mannen is laag en de schrik zit er goed in. Aan jou om de geschiedenis te herschrijven en tegen de stroom in al die stammen die aan je poorten rammelen buiten te houden (als West-Romeinse Rijk heb je het geschiedkundig gezien een tikkie makkelijker want dat ging eigenlijk naadloos over in het Byzantijnse Rijk met als hoofdstad Constantinopel).

Dat rammelen aan die poorten laat sowieso duidelijker dan ooit zijn sporen na. Destructie speelt namelijk een zeer belangrijke rol, waarbij muren, gebouwen en vestingen schade kunnen oplopen en af kunnen branden.



weetje • weetje

In mijn Glazen Bol heb ik al gezien wat de volgende Total War-game gaat zijn. Het doek moest gelijk weer over m'n bolleke heen, maar ik kan je wel al vertellen dat het iets heel verrassendst wordt!

Aan de speler (of de A.I.-tegenstander) om dat al dan niet te repareren. Dit zie je ook terug op de wereldmap.

Zoals de meesten van jullie wel weten, is iedere Total War game verdeeld in een turn-based deel en een real-time deel. In die laatste vind je de epische gevechten, maar op de wereldkaart vindt de Civilization-achtige turn-based gameplay plaats waarbij je troepen verplaatst, je economie stimuleert en politiek bedrijft.

Vlak voordat je een stad of settlement aanvalt, kun je deze ook belegeren en dit kan soms wel jaren duren. Het is een slimme tactiek, want het kost je weinig manschappen en je kunt op die manier de inwoners van een belegerde plek langzaam ver- »

TOTAL WAR BATTLES: KINGDOMS

De eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat ik de eerste Total War Battles (Shogun) compleet gemist heb. Het betrof een cartooneske, versimpelde RTS voor iOS en Android.
Total War Battles: Kingdoms is een soort van vervolg daarop, al staat de game geheel op zichzelf. De game deed me meteen denken aan Age of Wonders met zijn bijna geschilderde graphics, al zul je geen fantasy eenheden tegenkomen.
De game speelt zo rond het jaar 1000 en een van je voornaamste bezigheden is het inrichten van je eigen realm. Je bouwt niet alleen een kasteel en een keep, maar bepaalt ook hoe de vallei eromheen eruit gaat zien. Zo kun je land afvlakken, de stroom van rivieren sturen en ga zo maar door. De game gaat uit van een persistent world waarbij je kunt gaan bouwen en battlen op je tablet in de trein, vervolgens save je je progressie en speel je thuis op je PC of Mac weer verder.
De game is meer een traditionele RTS met de structuur van een moderne (browser-based) free-to-play strategy game. Kingdoms gaat echter een flinke stap verder. Battles vinden plaats in real-time op een apart scherm waarbij je snel beslissingen moet nemen. De battles zijn logischerwijs velen malen simpeler dan bij Attila, maar vragen nog steeds de nodige tactiek middels het bekende rock-paper-scissors principe (in dit geval spearmen-cavalry-archers). De PvP gameplay kun je ook links laten liggen en je puur en alleen richten op het uitbouwen van je Realm.
Je kunt je opgeven voor de Closed Beta van Kingdoms op: www.totalwar.com/kingdom. Naar verwachting zal de game dit jaar voor PC, Mac en tablet uitkomen.



moeien en uithongeren. Hoe langer een settlement 'under siege' is, hoe zwakker deze wordt, waardoor je uiteindelijk makkelijker door de verdediging heen komt. De moraal van de inwoners en hun troepen, maar ook de staat van de gebouwen verslechteren namelijk, waardoor uiteindelijk letterlijk zwakke plekken zullen ontstaan in muren en omheiningen. Wanneer je niet over Siege wapens beschikt, kun je dus toch een stad aanvallen en veroveren, als je maar genoeg geduld hebt. Deze tactiek noemt CA 'Siege Escalation' en is zeker de moeite waard om eens uit te proberen.

Verschroeide aarde

Een van de 'vernieuwingen' in de game is de mogelijkheid voor Barbaarse en Nomadische facties om de Horde mechanieken toe te passen. Dit zat ook al in de uitbreiding Barbarian Invasion voor de eerste Rome: Total War, maar deze keer heeft het wat meer om het lijf.
Een Horde is feitelijk een zelfregulerend leger dat ervoor kan kiezen een encampment te vormen waar ze maar wil. Eenmaal deze stance aangenomen, is het mogelijk om, net als andere volken, gebouwen neer te zetten en te upgraden om zo economie, voedselproductie, rekrutering van vechtersbazen etc. te intensiveren. Op ieder gewenst moment kan de Horde weer wisselen naar Army Stance en ten aanval trekken. Dat zorgt voor een zeer interessante dynamiek maar is tevens niet de makkelijkste manier van spelen.



weetje • weetje

Alien: Isolation was niet het eerste console-uitstapje van CA. Men bracht al eerder Spartan: Total War, Viking: Battle of Asgard en de console-RTS Stormrise uit. Niet de drie beste games van de studio, al heb ik me met name met Viking nog best vermaakt.



Je kunt er ook voor kiezen om Hordes te laten settelen in veroverde steden. Maar als je dat doet, verliezen de overige, aan jou gelieerde Hordes de mogelijkheid tot encampen, en worden deze feitelijk traditionele legers. Je moet dus heel goed afwegen óf en wanneer je in een veroverde stad neerstrijkt, want feitelijk geef je dan je unieke vaardigheid op.
Nog een tip: als je als Barbaarse stam de mogelijk tot migratie hebt, word je automatisch een Horde als je laatste settlement is veroverd of vernietigd. Daarnaast heb je de mogelijkheid om je eigen settlement op te geven en in de fik te steken als een nederlaag onvermijdelijk is. Deze verschroeide aarde tactiek pas je toe zodat de vijand niks meer aan jouw settlement heeft. Waardevolle spullen neem je zo mogelijk mee, maar verder is alles platgebrand en onbruikbaar geworden, en ook het gebied zelf is na jouw vertrek dan een stuk minder vruchtbaar. Het is geen gezellig gezicht en je zult dergelijke afgebrande dorpjes veelvuldig tegenkomen in Total War: Attila.

Gekonkel

Er valt veel te zeggen en te schrijven over Total War: Attila, maar uiteindelijk ligt de magie in het zelf spelen van de game, waarbij voor mij de massale gevechten altijd de grootste aantrekkingskracht hebben.
Toch zijn die fantastische gevechten niet het enige waar het om draait. Politiek gekonkel speelt weer een grote rol, waarbij de belangen van je familie gewaarborgd moeten blijven en invloedrijke personen stroop om de mond moet worden gesmeerd.



weetje • weetje

Vooralsnog kent Total War: Attila dertien speelbare facties; Het Oost-Romeinse Rijk, het West-Romeinse Rijk, de Visogoten, de Ostrogoten de Franken, de Saksen, de Juten, de Alanen, de Danes, de Geats, de Sassaniden, de Vandalen en als bloederige kers op de taart: de Hunnen.
De Geats, Danes en Juten komen echter als day one DLC beschikbaar onder de naam 'Viking Forefathers Culture Pack' waar je een klein bedragje voor dient neer te tellen. Spelers die Total War: Attila pre-orderen krijgen dit downloadable Viking trio gratis.

> **"Natuurlijk echoot Barbarian Invasion behoorlijk door in Attila, maar deze game is veel donkerder en grimmiger."**

Burgeroorlogen, het slim neerzetten van gouverneurs, het tevreden houden van je familieleden maar tegelijkertijd zorgen dat ze niet te machtig worden... het is een balans die soms lastig in evenwicht is te houden. Gelukkig staat een strakkere interface je met raad en daad bij, en kun je zelf bepalen hoe groot de rol van je adviseurs is.

Grimmig

Al met al voelt Attila vertrouwd en fris tegelijk. De game oogt weer een stukkie mooier dan Rome II en ook de acceptabele laadtijden doen vermoeden dat de makers hun zaakjes technisch op orde hebben.
Natuurlijk echoot Barbarian Invasion behoorlijk door in Attila, maar deze game is veel donkerder en grimmiger. Nog een paar nachtjes slapen en ik ga me weer vol enthousiasme in het Totale Oorlogsgeweld storten.

BEWEGEND BEELD

Tijdens mijn bezoek aan Londen was er gezellig een cameraman mee, en hebben we het een ander gefilmd. Dat verslag vind je hier terug: PU.nl/AttilaTrip





VERWACHTING ***JAN:***

Of Total War: Attila een hele dikke, vette, grommende remake wordt of dat het écht een complete nieuwe Total War game is, laat zich nog even bezien, maar dat dit bruut gaat worden, staat wel vast!

+ Weer mooier.
+ Weer groter.
+ Dynamiek Hordes.
- Wellicht minder vernieuwend dan CA beweert.

RTS / CIV-BUILDER
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1 - 8 SPELERS
17 FEBRUARI 2015

MEER GAMES = MEER KORTING !

GROOTSTE KORTING OP GOEDKOOPSTE GAME*

USED SALE

5DE GAME GRATIS

-75% OP 4DE GAME

-50% OP 3DE GAME

-25% OP 2DE GAME

*Spaarpunten vervallen - niet cumuleerbaar
Actie geldig van 05/01/2015 tot en met 31/01/2015
Alleen geldig op 2dehands games



gamemania.eu

GAME MANIA®

De speciaalzaak in games

KULUM

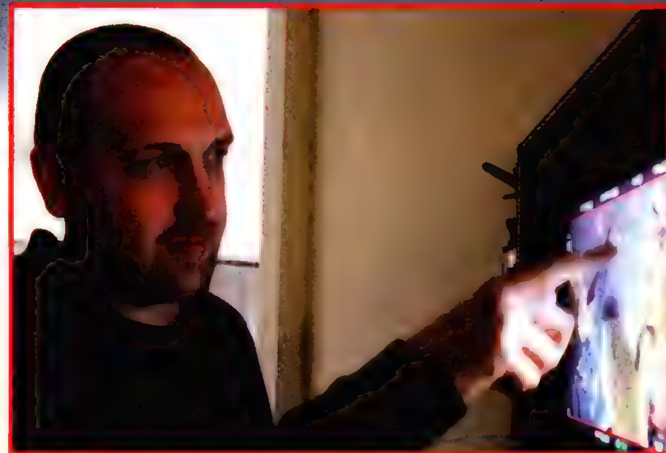


Maurice Schutte

twitter.com/followmaurice
instagram.com/followmaurice

Op reis naar: 
De sneeuw!

Speelt:
Destiny, Titanfall en zo'n beetje alles wat co-op is.



Deze maand hebben we als 'Kulumnist' iemand die liever áchter, dan vóór de camera actief is. Als producent was Maurice Schutte verantwoordelijk voor o.a. het gameprogramma GameRush op RTL5 en bracht hij Inside Gamer naar Veronica.

I BLAME POWER PLAY

Spijkenisse, januari 1993: Ik zit voor de buis gekluisterd. Er is een gamesprogramma op TV, en presentator Martijn Krabbé bezoekt een Amerikaanse beurs (CES) om de nieuwste games te checken. Ik zie beelden voorbijkomen van een nieuw spel genaamd Super Mario Kart. Ik ben direct verkocht. Ik wil deze game én ik wil een keer naar zo'n beurs. Ik besluit ter plekke dat daar het zuurverdiende geld van mijn krantenwijk naartoe gaat. **Los Angeles, mei 2000:** Ik heb het voor elkaar. Ik sta op de E3 en weet niet wat me overkomt. De beurs is al een hele beleving, maar het extravagante feestje buiten (van de Gathering of Developers) maakt het helemaal af. De gamewereld bevalt me, en ik besluit erin te blijven hangen. Ik begin te schrijven voor Gamer.nl.



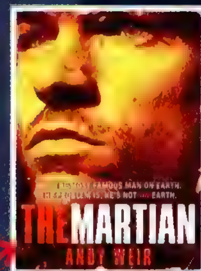


MIJN EIGEN TV-AVONTUUR

Barcelona, september 2006: Ik kijk uit over de skyline van Barcelona. Na een jaar GameRush, een online gameprogramma dat ik in 2005 gestart ben, zijn we uitgenodigd voor de X06, mijn eerste persreis ooit. Ik hoor achter mij onze presentatrice Christa (Meuleman) met verbazing concluderen dat ik hetero ben. "Maar ik sta mij al het hele jaar in jouw bijzijn om te kleden omdat ik dacht dat jij homo was. En je hebt er nooit wat van gezegd?" Dat klopt. Het is een anekdote die ze tot op de dag van vandaag nog altijd vertelt. In 2007 maakt GameRush via AT5 de sprong naar RTL5. **New York, november 2009:** Ik hang met m'n camera half uit een helikopter terwijl we over Times Square vliegen. Reden voor deze vlucht is een TV-special rond de release van GTA IV. Het is koud omdat we zonder deuren rondvliegen. Maar terwijl ik warm gekleed ben, moet Britt (Pluijmers) afzien in haar jurkje. Gelukkig beseft ook zij hoe bijzonder dit moment is.

DOET MOMENTEEL

Sinds november 2013 ben ik een van de mensen achter het online programma Freshly Juiced. Op wekelijkse basis babbelt presentatrice Soraya daar de boel aan elkaar. Verder ben ik altijd op zoek naar nieuwe dingen. Is het onderhand niet eens tijd voor een gamezender?

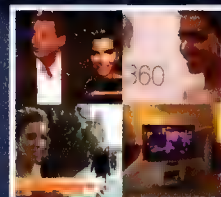


LEEST MOMENTEEL

Als liefhebber van alles wat met ruimtevaart te maken heeft, heb ik net The Martian van Andy Weir vrijwel in één ruk uitgelezen. Het volgende boek is Geek King of the Universe door Amy Pascale, een biografie van Josh Whedon over zijn avonturen in televisie- en filmland.

MANUSJE (ACHTER) VAN ALLES

Los Angeles, juni 2010: Ineens komt de PR-dame van Microsoft aanrennen. Een interview met Sylvie Meis (destijds het gezicht van Xbox Duitsland) kan alsnog plaatsvinden. Of we met spoed naar de binnenstad van LA kunnen komen. Een kort moment van paniek slaat om in een gestructureerd plan van aanpak. De volgende dag is het interview terug te zien bij RTL Boulevard. **Hoofddorp, november 2012:** Ik zit wat informeel te kletsen in een vergaderhok van InsideGamer, maar van het een komt het ander. Binnen een maand word ik aangetrokken als producent om een programma op te zetten en een pilot te draaien. Het resultaat is Inside Gamer op Veronica. Ondanks dat ik de productie na het eerste seizoen alweer verlaat, ben ik best trots dat het nog steeds uitgezonden word. **Middelharnis, januari 2013:** Ik sta tot mijn enkels in de sneeuw. Na weken voorbereiding gaan we een nieuwe Xbox commercial draaien. Ik heb de regie over een commercial. En wat voor een! Eentje die uiteindelijk terug te zien is op RTL en in de bioscoop. Een jaar later doen we hetzelfde als de Xbox One wordt gelanceerd. **December 2014:** Mijn passie voor games heb ik weten te combineren met mijn werk als producent/regisseur, en het heeft me naar alle uithoeken van de wereld gebracht. Er is veel gebeurd sinds Martijn Krabbé. Er zijn inmiddels duizenden manieren om info over games te checken. Desondanks hoop ik dat mijn producties ergens hetzelfde effect hebben op de kijker als ooit op mij. Een moment dat iemand voor het eerst kennis maakt met een game, het laatste nieuws over de game waar hij/zij naar uitkijkt te horen krijgt, of geïnspireerd wordt om de wondere wereld van videogames te betreden.



STREET FIGHTER V

Samuel was een jaartje of negen toen hij Street Fighter II Turbo ontdekte op de SNES. Het maakte hem in één klap verslaafd aan een heel nieuw genre: de competitieve fightinggame. Het is een verslaving die twee decennia later nog steeds groeiende is, en dat wederom dankzij Street Fighter.



FIRST LOOK

PC | PS4

Als we de aankondigingen van de afgelopen maanden mogen geloven, dan krijgen we Tekken 7 en Street Fighter V eerder dan het ooit in 2010 aangekondigde Tekken x Street Fighter, waar we al een verrassend lange tijd niks meer over horen.

Op zich een vreemde situatie, maar voor mij niet zo'n probleem, want, eh, HOLY SHIT WE KRIJGEN EEN COMPLEET NIEUWE STREET FIGHTER.

Eerlijk is eerlijk: ik speel qua fighters Super Smash Bros. het allermeest, en m'n niche voorkeuren komen het best tot hun recht bij Guilty Gear, maar verder is Street Fighter nog altijd *the daddy*. Street Fighter *is* fightinggames. Een volledig nieuw deel is dus groot nieuws, want zoiets bepaalt de nieuwe standaard voor een compleet genre. Al wil ik wel meteen vooropstellen dat Street Fighter V nu nog niet nodig 'voelt': Ultra Street Fighter IV is wellicht de meest gebalanceerde competitieve fighter ooit gemaakt en de bijbehorende scene is nog energieker dan mijn seksleven.

2016

Street Fighter games vereisen echter zoveel playtesting en finetuning, dat we Street Fighter V echt nog niet gaan zien volgend jaar. Geloof me, dat wordt een 2016 release op z'n vroegst, en bovendien heeft Capcom (terecht) gezegd dat ze zich dit jaar nog voornamelijk willen focussen op Ultra Street Fighter IV (wat ook verklaart waarom die topgame later dit jaar een PS4-versie krijgt!)

Dus wanneer Street Fighter V eindelijk uitkomt, zullen we er klaar voor zijn. Wat we daarom nu al gezien hebben van deze nieuwe vechttopper (een uitgebreide battle tussen iconen Ryu en Chun-Li) is ruw en zeker nog aan verandering onderhevig. Maar, verdorie, het smaakt wel naar heel veel meer.

De grafische stijl alleen al is om van te watertanden; het zit tussen de cartoony, uiterst gestileerde



> "LETTERLIJK ALLES WAT IK TOT NU TOE GEZIEN HEB, IS VEELBELOVEND EN OPWINDEND."





weetje • weetje

De Revenge-meter (voor Ultra-aanvallen) en EX-meters (voor sterkere versies van speciale aanvallen) zullen weer aanwezig zijn. Deze keer kun je de EX-meter ook gebruiken om je personage heel effe sterker te maken met een element, zoals elektriciteit voor Ryu en water voor Chun-Li.



look van Street Fighter IV en een meer gedefinieerd, realistisch uiterlijk à la Virtua Fighter 5 in. Ook het leveldesign is een lust voor het oog: we zagen de twee vechtersbazen matten in een Chinese straat die zoveel detail en diepte bevatte, dat ik bijna vergat dat alles nog gewoon op tweedimensionale assen wegspeelt.

Vernedering

De voetstappen van bijvoorbeeld de Mortal Kombat games volgend, zijn de levels nu ook veel interactiever. Je kunt je tegenstander straks écht door een deur trappen, wat het gevecht verplaatst van de straat naar het interieur van bijvoorbeeld een noodlebar. Het is voornamelijk een esthetisch effect, maar wel eentje die de gevechten cinematografischer en opwindender maakt.

Dat ook dit een game is van de altijd lachende Yoshinori Ono, werd overduidelijk toen Ryu zijn vrouwelijke tegenstander dusdanig hard door de bar mepte, dat ze de keuken invloog, tegen de muur knalde en er een kom noodles op haar hoofd viel. Het slapstick-momentje werd perfect afgemaakt toen de combometer nog iets omhoog schoot op het moment dat de noodles Chun-Li raakten. Verrassend daarbij was dat de noodles gedurende de rest van de match aan d'r haar bleven plakken, wat aangeeft dat dit soort esthetische toevoegingen ook daadwerkelijk een rol spelen in het geheel, al is het alleen al om je tegenstander extra te vernederen.

Tank

Nog veel belangrijker dan de graphics is uiteraard de gameplay. Elke Street Fighter serie heeft namelijk z'n eigen mechanics, tempo en systemen, waardoor elke (sub)reeks een compleet ander soort game is. Street Fighter II is bijvoorbeeld erg offensief, met zeer korte potjes. De Street Fighter Alpha games zijn meer gericht op lange combo's en leggen tevens meer nadruk op luchtaanvallen, terwijl Street Fighter III stukken langzamer en defensiever is.

Street Fighter V lijkt wat dat betreft op het eerste gezicht erg op zijn voorganger, maar wie goed oplet, ziet al snel dat er grote verschillen zijn. Street Fighter V is duidelijk een stuk langzamer dan IV, mede om de prachtige nieuwe animaties beter tot hun recht te laten komen en om meer gewicht in de aanvallen te kunnen leggen. Vooral de stoten van Ryu kwamen aan als mokerslagen en over het algemeen leek hij meer als een 'tank' te vechten dan zijn SFIV-tegenhanger.

Dat iets langzamere tempo en die extra *oomph* in die klappen, roepen een heerlijk oergevoel op en geven je het idee dat werkelijk elke klap telt.

Koning

Betekent dit dat Street Fighter V veel meer een defensieve game wordt, zoals Street Fighter III? Nee! Zoals sommige van jullie waarschijnlijk wel weten, ontvang je in Street Fighter games 'chip damage' (kleine hoeveelheden schade) als je een speciale aanval (zoals een vuurbal) blockt. In Street Fighter V zullen echter sommige normále aanvallen óók chip damage doen, wat inhoudt dat verdedigend spelen niet heel erg aangemoedigd wordt.

Sterker nog, het lijkt er zelfs op dat je nu niet eens een gevecht kunt winnen met chip damage, wat inhoudt dat je de overwinning alleen maar kunt behalen door een échte klap uit te delen. Met andere woorden: alles aan Street Fighter V schreeuwt 'niet lullen, maar poetsen'.

Deze veranderingen zorgen ervoor dat de game meer draait om actie en minder om het om je vijand heen dansen tot je een opening voor een combo vindt. Perfect, als je het mij vraagt.

Hiermee gaat Street Fighter terug naar z'n flitsende, harde Street Fighter II roots, maar met het gewicht en de pracht en praal van de next-gen. Het zal nog lang duren voordat deze ogenschijnlijke nieuwe koning der vechtgames bezit van onze sticks zal nemen, maar letterlijk alles wat ik tot nu toe heb gezien, is veelbelovend en opwindend. Zo. Veel. Hype!





weetje • weetje

Ono heeft gezegd dat alle personages van Street Fighter V unieker zullen aanvoelen dan ooit tevoren. Dit werd meteen duidelijk toen we zagen dat Chun-Li drie EX-metertjes heeft, en Ryu maar twee. De diepgang in de game zal 'm dus niet alleen zitten in de mechanics, maar ook in de personages zelf.

WIE IS DIE BRILLEMANS?

Tijdens de Capcom Cup (het grootste, officiële Ultra Street Fighter IV toernooi, met een half miljoen dollar aan prijzengeld) kreeg men niet alleen voor de allereerste keer live gameplay te zien van Street Fighter V; fans kregen ook een trailer voorgeschoteld die met een extreme close-up eindigde van een bebrilde, blonde straatvechter. Er werd geen naam vermeld, maar iedereen zag meteen dat dit Charlie was, de vriend en mentor van (de veel bekendere) Guile. Maar... was Charlie niet overleden tijdens de gebeurtenissen in Street Fighter Alpha en vóór die van Street Fighter II?! Dat klopt. Deze Street Fighter V Charlie heeft echter een groen juweel op zijn voorhoofd, net als Street Fighter III-personages Urien en Gill. Dit kan drie dingen betekenen:

***1)** Charlie overleefde de confrontatie met Bison toch, en is daarna gebrainwasht door schaduworganisatie Illuminati,*

***2)** Illuminati heeft het lijk van Charlie tot leven gewekt met hun cyborgtechnologie,*

***3)** Ze hebben Charlie gekloond!*

Hoe dan ook: Charlie zit in Street Fighter V, dames en heren! De grootste implicatie hiervan? Dat de iconische en bijna identiek wegspelende Guile er waarschijnlijk NIET in gaat zitten! Dikke kans dat de cast van dit nieuwe deel zich zal focussen op de minder bekende personages van de Alpha en III-series. En dat werd tijd! Ik kan niet wachten om m'n boy Sodom weer eens te zien.

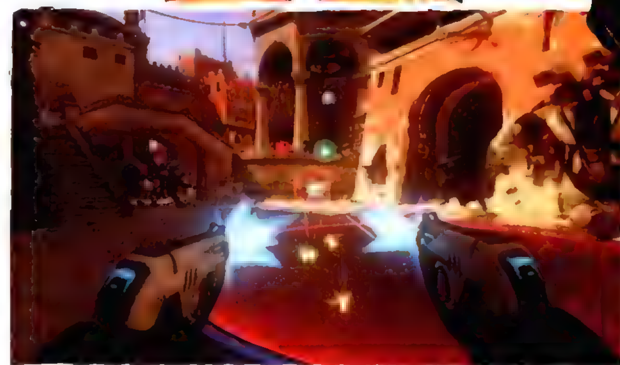


OVERWATCH



Blizzard heeft de laatste jaren haar portfolio flink uitgebreid en hun creatieve honger is nog altijd niet gestild, want nu moet zelfs de competitieve multiplayer shooter eraan geloven. Jan speelde het ovenverse Overwatch en kreeg het er warm van.





Het komt niet vaak voor dat Blizzard-medewerkers zenuwachtig zijn bij de presentatie van een game. Doorgaans blaakt iedereen bij de succesvolle ontwikkelaar van het zelfvertrouwen, maar Chris Metzen barstte bijna in snikken uit van de spanning. Blizzards Senior Vice President, Story en Franchise Development (pffff...) had 'de eer' om de nieuwe ip Overwatch aan te kondigen tijdens de laatste Blizzcon. En dat niet alleen, de game was ook nog eens ter plekke speelbaar!

weetje • weetje

Jeff Kaplan is lead designer van Overwatch. Kaplan was daarvoor lange tijd verantwoordelijk voor het world design van World of Warcraft.

Om te zoenen

Ik schreef al eerder op PU.nl dat Overwatch het best samen te vatten is als 'Blizzard goes Pixar met een flinke dot Team Fortress 2'. En fuck you als je alleen maar van realistisch ogende schietspellen houdt. Overwatch is zonder twijfel de meest 'gestileerde' en meest cartooneske game die Blizzard ooit gemaakt heeft. De kleuren spatten van het scherm, de diverse speelbare Heroes ogen stuk voor stuk fantastisch, maar tegelijkertijd is het stijltje volledig over de top en gaat het alle kanten op. High fantasy, dark fantasy, science-fiction, comics en manga zijn in een blender gegooid, Pixar heeft er een flinke plas overheen gedaan en vervolgens is er op de mix-knop geramd. Anders gezegd: het stijltje is om te zoenen.

Mens vs robot

De game speelt zestig jaar in de toekomst als de mensheid een uit verschillende Helden samengestelde taskforce genaamd Overwatch heeft opgericht. Deze groep uitzonderlijke soldaten strijdt tegen rebellerende robots die ooit als hulpjes voor de mens waren geproduceerd. De robots werden echter te slim en te dodelijk, en dus werd Overwatch in het leven geroepen.
Als het spel begint, heerst er weer vrede, is Overwatch uit elkaar gevallen en zijn de speciale Helden werkeloos... totdat er een nieuw conflict uitbreekt en de taskforce verdeeld wordt in twee groepen die tegenover elkaar komen te staan. Hoe de vork precies in de steel zit, wilde Blizzard nog niet verklappen.



"ALS DEZE GAME INDERDAAD GRATIS WORDT, DAN WEET IK VRIJWEL ZEKER DAT DE AMERIKANEN WEER EEN HIT OP HUN NAAM GAAN SCHRIJVEN."

Heldendaden

De muis- en toetsenbordcombinatie speelt zoals je dat verwacht van een first-person shooter en iedereen die zelf z'n billen af kan vegen, pakt deze game dan ook direct op.
De gameplay is (vooralsnog) vrij simpel, waarbij iedere Hero een bepaalde categorie/rol heeft, verdeeld in offense, defense, tank en support. Daarnaast beschikt ieder personage over twee wapenopties, een unieke skill en een speciale vaardigheid. Zo kan Tracer (de snelle dame die inmiddels is uitgegroeid tot de mascotte van de game) heel snel meters vooruit warpen, of met 'recall' ineens tien meter achteruit springen om een ontploffende mijn te ontwijken of aanstormende vijanden te slim af te zijn.
Reaper (een soort Punisher meets Death personage) kan teleporten over grote afstanden en een donkere wervelwind oproepen waarin hij tijdelijk onkwetsbaar is. Met zijn enorme,







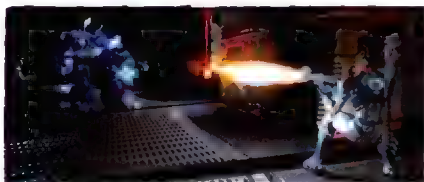
KILL THEM ALL!

Blizzard is altijd al een eigengereid bedrijf geweest met een zogenaamde 'golden touch'. Toch verandert niet alles wat de Amerikanen aanraken in goud. Zo heeft het bedrijf meerdere titels gecancelled die al jaren in ontwikkeling waren. Hier de drie meest bekende KIA's.

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS *(PC)*

Een handgetekend point-and-click adventure met de 22-jaar oude Orc Thrall in de hoofdrol. Blizzard vond de kwaliteit van de game uiteindelijk niet hoog genoeg, terwijl het spel al volledig af was. Op YouTube kun je zelfs een complete walkthrough van een bèta-versie van de game terugvinden.

STARCRAFT: GHOST *(GAMECUBE / PS2 / XBOX)*



Deze third-person action-stealthgame met de blonde Terran Ghost Nova in de hoofdrol werd in 2002 aangekondigd, maar in 2006 na veel gedoe alsnog afgeschoten. De GameCube versie werd halverwege gecanceld, ontwikkelaar Nihilistic (onder supervisie van Blizzard) werd vervangen door Swingin' Ape Studios, maar het mocht allemaal niet baten. Eeuwig zonde want de game was al speelbaar op verschillende beurzen en toonde veel potentie.

TITAN *(PC)*

Over de gedoodverfde opvolger van World of Warcraft gonsden al langer geruchten, maar dat Blizzard uiteindelijk toch de stekker uit de game trok, kwam als een verrassing. De ontwikkelaar heeft inmiddels te kennen gegeven dat ze nog zeker tien jaar doorgaan met de ondersteuning en het maken van nieuwe content voor WoW. Ook andere MMO ambities zijn inmiddels in een la verdwenen. Volgens ingewijden vinden we sommige onderdelen van Titan zijdelings terug in Overwatch.

dubbele guns schiet hij bovendien menig vijandelijke Hero naar zijn overgrootouders.
Pharah is op dit moment mijn favoriet. Deze stoere chick in rocket-suit kan tijdelijk zweven, heeft een krachtig wapen en kan vanuit haar polsen miniraketten afvuren.
Heb je als Hero genoeg kills gemaakt - en staat je Ultimate cirkeltje op honderd procent - dan krijg je een Ultimate Ability (meestal een extra sterk wapen dat je eenmalig kunt inzetten). In het geval van Pharah kun je dan bijvoorbeeld een bommentapijtje oproepen om op een vijand te droppen.

Sfeervolle decors

De maps waarop ik speelde, voelden lekker compact, met diverse richeltjes en gangetjes die allerlei alternatieve routes opleverden. Tegelijkertijd waren de maps ook behoorlijk statisch; meer decor dan dat er veel dynamiek in te bespeuren was.
De maps zijn net zo over de top als de personages en voeren veelal terug naar de origine van de Heroes zelf. Zo zag ik een Egyptisch level en een neo-futuristische setting in Londen, beide met een totaal verschillende sfeer.

Koffiedik

Mijn eerste indruk van Overwatch is uitermate positief, al zijn er op dit moment ook nog veel vragen. Zo wilde men niet zeggen of het spel free-to-play wordt (iets waar ik op dit moment wel van uitga). En eveneens is nog niet duidelijk of de game gebruik gaat maken van rankings, perks, XP, multipliers en dat soort zaken. Vooralsnog schitterden dergelijke elementen door afwezigheid, maar het kan natuurlijk goed zijn dat Blizzard die bewust nog effe achterhoudt.
Ook kun je op je vingers natellen dat het natuurlijk niet blijft bij de nu bekende (twaalf) personages. Op een groot artwork dat ik onder ogen kreeg, zag ik onder andere een grote, dikke gast met een bijl, een ninja-achtig personage en een gunslinger/sheriff-achtige dude; dikke kans dat extra personages straks via microtransacties beschikbaar komen. Maar alles wat in deze alinea staat, kun je parkeren onder de noemer ' koffiedik kijken'.



weetje • weetje
Hearthstone is inmiddels ook beschikbaar voor Android tablets.

Nieuwe hit

Met World of Warcraft wist Blizzard MMO mainstream te maken en mensen te bereiken die daarvoor niets met het genre hadden. Met StarCraft en Warcraft definieerden de ontwikkelaar (samen met Westwoods Command & Conquer - ere wie ere toekomt) het RTS genre. Met Diablo bereikte de hack & slash dungeon crawler opeens een miljoenenpubliek. Heroes of the Storm wordt Blizzards laagdrempelige antwoord op League of Legends en DOTA. Cardgame Hearthstone is inmiddels meer dan twintig miljoen keer gedownload...
De vraag is natuurlijk of Overwatch net zo groot gaat worden als genoemde Blizzard titels, maar als deze game inderdaad gratis wordt, dan weet ik vrijwel zeker dat de Amerikanen weer een hit op hun naam gaan schrijven.



SPECIAAL VOOR ABONNEES
WIN MOOIE PRIJZEN

mijn RE shift.nl

Als abonnee van Power Unlimited zit je natuurlijk elke maand met samengeknepen billetjes te wachten op een versch exemplaar van je lievelingsblad. Maar je weet, het bezorgen van ons blaadje blijft mensenwerk en die dude van TNT Post wil ook weleens wat leuks lezen, dus het kán een keertje gebeuren dat je lijfblad veel te laat of (slik) helemaal niet komt.

Dan kun je gaan bellen, maar handiger is om je aan te melden bij mijnreshift.nl, de digitale klantenservice van Power Unlimited.

Als je je daar registreert, kun je voortaan inloggen met je emailadres plus wachtwoord en daarna - op elk moment van de dag en nacht - eventuele bezorgklachten (maar ook adreswijzigingen etc.) aan ons doorgeven. Handig, toch?

Meld je als PU-abonnee nu aan op mijnreshift.nl en misschien scoor je dan ook nog een van de hiernaast afgebeelde prijzen!

De prijzen op deze pagina's worden verloot onder alle abonnees die zich voor 1 maart 2015 hebben aangemeld bij mijnreshift.nl. Dus waar wacht je nog op?

POWER UNLIMITED

ALGEMENE VOORWAARDEN PRIJSVRAAG: Een prijs is niet inwisselbaar voor een andere prijs of geld * Als de aanbieder van de prijs de prijs niet kan uitreiken als gevolg van een overmacht-situatie, dan vervallen de prijsvraag en de daarbij behorende prijzen * Correspondentie over de uitslag is niet mogelijk * De winnaars krijgen automatisch bericht * Medewerkers van Reshift Digital zijn uitgesloten van deelname.

SNOWWORLD 8 UURS-SKIPAS (MET MATERIAALHUUR)

Buiten skiën of boarden kun je in Nederland wel schudden, maar binnen kan het wel: in SnowWorld! 55 winnaars ontvangen een 8 uurs-skipas inclusief materiaalhuur, t.w.v. € 54,95 per stuk. Hiermee kunnen ze op één van de twee indoor skibanen (in Zoetermeer of Landgraaf) de lange latten of hun snowboard onderbinden. Wie naar Zoetermeer gaat, kan proberen de steilste piste van Nederland te bedwingen (dalingspercentage: 20%!), terwijl SnowWorld Landgraaf de grootste overdekte piste ter wereld is.

Beschikbaar gesteld door SnowWorld, www.snowworld.com/nl



55X



20X

IOLO SYSTEM MECHANIC

Met het iolo System Mechanic is 't alsof je je PC een energydrankje geeft. Deze software verbetert de rekentijd en stabiliteit van je PC, versnelt automatisch het starten, blokkeert spyware, lost beveiligingsproblemen op en optimaliseert je PC zodat gamen (nog) vloeiender gaat. Twintig winnaars krijgen elk een pakket t.w.v. € 39,95.

Beschikbaar gesteld door iolo, www.iolo.com

BENDOO BOX

Heb je een klein broertje/zusje of neefje/nichtje dan wil je voor hem of haar die Bendoo Box winnen. De Bendoo Box is hét pakket om kinderen op een creatieve manier vertrouwd te maken met techniek. De Box is gebouwd rondom de Raspberry Pi, model B+. Met deze minicomputer kunnen kinderen uitgebreid experimenteren. Robots aansturen, films kijken, allerlei soorten sensoren eraan hangen, Minecraft spelen, surfen etc. In de Box zit naast de Pi alles wat nodig is om meteen aan de slag te kunnen: draadloos mini-toetsenbord, behuizing, 8 GB micro-sd-kaart (inclusief software), uitgebreid lesmateriaal, AC Adapter micro-usb, utp-kabel en een hdmi-kabel. T.w.v. € 99,-.

Beschikbaar gesteld door Bendoo Box, www.bendoobox.nl



1X

MET MIJNRESHIFT.NL!

RAPOO S500 BLUETOOTH STEREOHEADSET
De S500 van Rapoo is speciaal ontwikkeld voor als je met een tablet, iPad of smartphone draadloos muziek beluistert, video's afspeelt of gamet. Hij bestaat uit een dunne en flexibele aluminium beugel die de twee ronde speakers met elkaar verbindt. De speakers zijn ook afgewerkt met aluminium. Hij is licht en comfortabel, werkt met bluetooth en heeft een ingebouwde microfoon, zodat je via de headset ook telefoontjes kan aannemen. Tien winnaars krijgen deze koptelefoon t.w.v. € 49,95 per stuk.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl

10X

10X

ESET MULTI-DEVICE SECURITY
Wil je je PC en mobiele apparaten als smartphones en tablets beveiligen, dan wil je het ESET Multi-Device Security pakket, t.w.v. € 54,99 winnen. Hiermee kun je een jaar lang drie apparaten beschermen tegen malware, phishing, exploits, hackers, botnets en spam. Wel zo'n relaxed gevoel tijdens surfen, internetbankieren en het gebruik van sociale media.
Beschikbaar gesteld door Eset, www.eset.nl

SHARKOON X-TATIC SP PLUS HEADSET
Deze koptelefoon is speciaal voor gamers en geschikt voor PS3, PS4, Xbox 360 en PC. De kleur is zwart en verder zit alles erop en eraan. Deze oorbedekkende headset t.w.v. € 44,99 wil je winnen, geef het maar toe.
Beschikbaar gesteld door Alternate, www.alternate.nl

36X

1X

RASPBERRY PI CAMERA SET DE LUXE
Met deze set haal je alles in huis om met de Pi te filmen en te fotograferen. Programmeer zelf wat je wil vastleggen, wanneer en hoe lang. De cameramodule sluit je rechtstreeks aan op de csi-connector van de Pi. Hij levert 5 megapixelfoto's en full hd-video (30 fps).
De set bestaat uit: Raspberry Pi Camera Board v1.3 • Raspberry Pi type B+ • 5V 2A-voeding • Behuizing • 8 GB class 10 Patriot Memory micro-sd-kaart met sd-adapter • NOOBS geïnstalleerd • Hdmi-kabel • Netwerk-kabel. T.w.v. € 79,95.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl



3X

VOUCHER SLIMINKT
Sliminkt levert printerinktcartridges die niet alleen geschikt zijn voor alle grote merken zoals HP, Brother, Epson en Canon, maar ook voor minder bekende merken. Drie winnaars krijgen elk een voucher waarmee ze op de site voor € 49,95 aan cartridges kunnen bestellen.
Beschikbaar gesteld door Sliminkt, www.sliminkt.nl

3X

DENDA ZOEK-EN-VIND GAMES
Ja, er zijn ook mensen die casual games spelen (je kent er vast wel een paar) en Denda is op dat gebied gespecialiseerd in zogenaamde zoek-en-vind-games. Dit Nederlandse bedrijf biedt een enorme collectie van dergelijke casual games, zowel online als op cd/dvd. Maar liefst 250 (!) winnaars krijgen elk één van de volgende vijf titels (t.w.v. € 9,99 per stuk) thuisgestuurd: *Dreamscapes - The Sandman * The Path of Hercules * House of 1000 Doors - Serpent Flame * Strangestone * Sacra Terra - Kiss of Death.*
Beschikbaar gesteld door Denda, www.denda.com/store/zoek-en-vind-spelletjes

250X

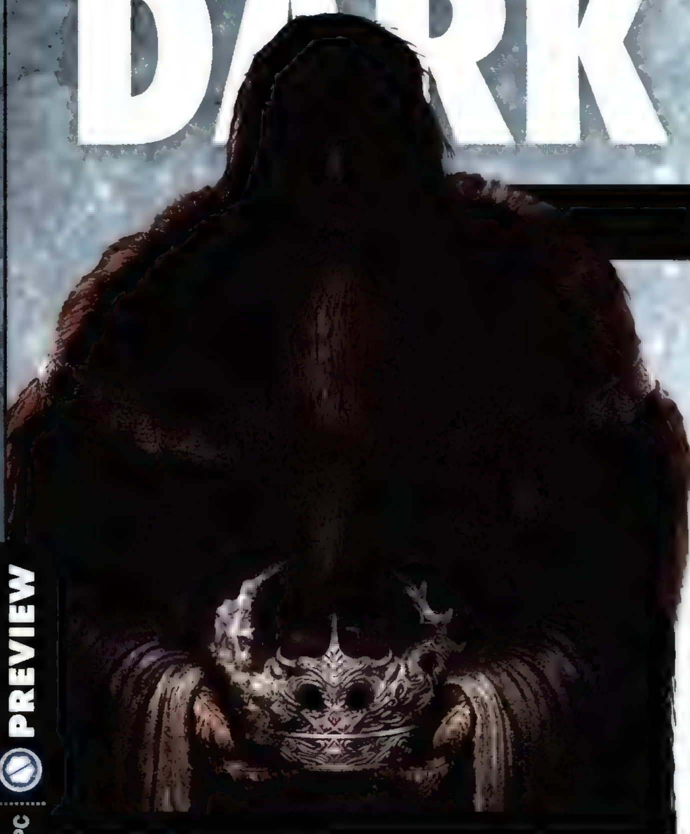


RAPOO VPRO 700 GAMING TOETSENBORD + VPRO 900 MUIS
Velen vinden de VPRO de beste omroep van Nederland, zou Rapoo daarom die naam gebruikt hebben voor hun slicke toetsenbord en dito muis? Als we moeten omschrijven waar die muis en dat toetsenbord allemaal toe in staat zijn, hebben we nog wel een paginaatje nodig, laten we ons daarom maar beperken tot de bedragen die je betaalt voor deze shit in de winkel: € 89,99 voor het keyboard en € 59,99 voor de muis. Een prachtige prijs dus, en jij kunt 'm winnen als je je aanmeldt op mijnreshift.nl!

DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Van alle games die Samuel in Tokyo mocht bekijken, keek hij ironisch genoeg het meest uit naar een oudere game. Althans, 'oudere game'... Scholar of the First Sin is nieuwer dan zelfs hij had verwacht.





"Om maar meteen met de deur in huis te vallen: waarom wordt alleen Dark Souls II naar de huidige consoles gebracht, een game die nog geen jaar oud is en nog vers in ons geheugen ligt? Waarom niet het meer dan vier jaar oudere en nog altijd geliefde Dark Souls 1?"
Ik was de eerste die tijdens de Q&A voor Dark Souls II een vraag op regisseur Yui Tanimura afvuurde, maar hij had 'm overduidelijk aan zien komen, gezien zijn snelle en uitgebreide antwoord.
"Toen we de eerste Dark Souls maakten, hadden we geen flauw idee hoe de next-gen eruit zou komen te zien en wanneer die er überhaupt zou zijn. En toen we de game uiteindelijk naar de PC hadden geport, waren we daar erg blij mee, maar dat heeft ons ontzettend veel tijd en moeite gekost. Toen we Dark Souls II aan het maken waren, wisten we echter al dat we 'm ook voor de PC moesten ontwikkelen, maar ook dat de next-gen op het punt stond om ten tonele te verschijnen. Daar hebben we tijdens de gehele ontwikkeling rekening mee gehouden", aldus de ietwat afstandelijke ontwikkelaar.

Concessies

Met andere woorden: de eerste Dark Souls naar de huidige generatie brengen, zou betekenen dat ze die game op veel gebieden feitelijk helemaal opnieuw zouden moeten ontwikkelen, terwijl het porten van Dark Souls II een eitje was omdat ze daar vanaf het begin al stiekem rekening mee hadden gehouden. Ha, sluw.
"Hebben gamers echter überhaupt behoefte aan een iets mooiere versie van Dark Souls II? Begrijp me niet verkeerd, het is mijn favoriete game van 2014, maar ik heb hem wel al kapot gespeeld. Waarom zou ik dat een jaartje later wéér willen doen?", bleef ik volhouden in de hoop op een wat meer bevlogen antwoord.
"Nou, omdat de ervaring toch echt wel anders is, ongeacht hoe ervaren je bent met Dark Souls II. De extra paardenkrachten van de nieuwe consoles zorgen er niet alleen voor dat we de graphics kunnen verbeteren; we hebben ook aanpassingen gemaakt in het leveldesign en vooral de plaatsing van de vijanden. We zijn, met andere woorden, met deze versie veel dichter bij onze oorspronkelijke visie gekomen. We hebben immers veel concessies moeten doen bij Dark Souls II om 'm te kunnen laten draaien op de vorige generatie consoles. Bij deze nieuwe versies totaal niet. En dat zul je zien", sprak Tanimura met iets meer passie.

> **weetje • weetje**
> **Dark Souls II fans die géén current-gen console hebben, zullen voor hun 'oude' versie van de game een gratis update krijgen waarin ze ook die nieuwe online matchmaking en balancering krijgen. Tevens zal die update de nieuwe item-teksten én de NPC Aldia bevatten. Aardig!**

Visie

"Wacht even, concessies? Bij de plaatsing van de vijanden?", antwoordde ik nieuwsgierig.
De ontwikkelaar begon op te leven. *"Ja, waar we eigenlijk één grote vijand wilden plaatsen, zoals een gigantische draak bij Heide's Tower of Flame, hebben we uiteindelijk drie of vier kleinere vijanden moeten neerzetten omdat die grote draak*


Je kunt er veel van zeggen, maar een echt nieuwe Souls game is dit natuurlijk niet. Het blijft een beetje een halve souls...

technisch te veeleisend was. In Scholar of the First Sin staat die draak er nu gewoon."
Hij liet een screenshot zien van de draak. Ik was effe stil. Tanimura ging vrolijk door.
"Oh, en er zijn nu ook gewoon méér vijanden. Als jij al denkt te weten waar in bijvoorbeeld Huntsman's Copse alle vijanden te vinden zijn, dan zul je regelmatig in je rug aangevallen worden door vijanden die je niet verwacht had."
Tanimura noemde Scholar of the First Sin in eerste instantie létterlijk een *"Game of the Year Edition van Dark Souls II"*, maar naarmate hij er meer over vertelde, leek hij daarop terug te komen. Bij bijna alles wat hij zei, benadrukte hij dat de eerste release van de game niet trouw was aan de originele visie, en dat Scholar of the First Sin dat wél gaat zijn.



weetje • weetje
Aldia mag dan wel een nieuwe NPC zijn, hij is al lange tijd deel van de lore van de game. Een van de gebieden in de tweede helft van de game heet immers Aldia's Keep. Aldia was de broer van koning Vendrick en hij voerde experimenten uit op draken om het geheim van onsterfelijkheid te ontdekken.



Mythologie

Een andere journalist vroeg hem naar het debacle omtrent de belichting in de originele release. De eerste builds van Dark Souls II hadden namelijk prachtige, dynamische belichting met subliem schaduwgebruik, dat in de uiteindelijke versie helaas zo goed als verdwenen was.

Ook in dat opzicht bleef Tanimura volhouden dat Scholar of the First Sin *"dichter bij de originele visie zal komen"*, al kon hij geen hard ja of nee geven op de vraag of deze nieuwe versie precies die prachtige belichting zal hebben waar iedere fan zo op hoopt.
Hij startte een Powerpoint presentatie en liet ons zien wat Dark Souls II 2.0 wél honderd procent zeker zal bevatten. Uiteraard de volledige game plus alle drie de DLC hoofdstukken (die overigens een paar van de beste omgevingen en uitdagingen van de serie bevatten), maar ook een compleet nieuwe NPC genaamd Aldia, die extra diepgang moet toevoegen aan het plot.
De beschrijvingen van de items zullen meer tekst bevatten om het verhaal en de mythologie beter uit werken. Op technisch gebied zullen er nieuwe, hoge resolutie textures geïmplementeerd worden én zal de framerate hoger en stabieler zijn. Een constante zestig frames per seconde? *"Dat is wel waar we vanuit gaan"*, aldus Tanimura.

"We zijn met deze versie veel dichter bij onze oorspronkelijke visie gekomen."

Levendiger

Tenslotte zal de game updates bevatten die de populaire PvP multiplayer zal beïnvloeden. Niet alleen zal de matchmaking verbeterd worden en de combat beter uitgebalanceerd, maar er zullen ook méér spelers tegelijkertijd online kunnen battelen.
Een exacte hoeveelheid weigerde hij te noemen, maar in combinatie met de overige updates is het duidelijk dat Scholar of the First Sin zich voornamelijk lijkt te focussen op het levendiger maken van de in-game wereld, in elk mogelijk opzicht.
Deze nieuwe versie wil niet het wiel opnieuw uitvinden of een compleet nieuw hoofdstuk toevoegen, maar het wil alle kreukels, foutjes en concessies vernietigen waar het verder geweldige Dark Souls II door de community op werd afgerekend. En, als ik eerlijk ben, vind ik dat helemaal prima; het is in ieder geval meer dan genoeg om mij voor de vierde keer door Drangleic te laten zwoegen, al is het alleen al om die beloofde draak te kunnen confronteren.

Toch knap, dat ik zo verslingerd ben geraakt aan een serie onvergeeflijke, strenge games dat zelfs ik hyped kan worden voor een veredelde port. Hoe dat kan? Tanimura's gezicht bleef ietwat expressieloos, zeg maar standje 'I don't give a fuck', waarop hij zei: *"Wij van From Software maken gewoon al onze hele leven de games die wij willen maken. Wat de rest van de wereld doet, boeit ons verder echt helemaal niets."* ★


Voor Samuel zijn dit natuurlijk gigantische beesten...



VERWACHTING ***SAMUEL:***
Ik had geen flauw idee dat mijn favoriete game van 2014 inhoudelijk zo ver verwijderd was van de oorspronkelijke visie die Tanimura voor zijn kindje had. De manier waarop dit 'gecorrigeerd' gaat worden, laat mij stuiteren van voorpret!

- + Meer en grotere vijanden!
- + Strakkere graphics, betere framerate.
- + Meer narratieve elementen.
- - Geen nieuwe gebieden.

BASICS
ACTION-ADVENTURE
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO
3 APRIL 2015

THE LEGEND OF ZELDA

MAJORA'S MASK 3D



2015 brengt maar liefst twee nieuwe Zelda-games. Althans, dat geldt voor Jan. Want hij kijkt niet alleen uit naar de nieuwe Wii U-Zelda, voor hem is Majora's Mask 3D voor de 3DS óók een nieuwe game.

PREVIEW 3DS



Ik heb het al vaker gezegd: mijn Nintendo console-catalogus begon pas vorm te krijgen sinds de GameCube. Daarvoor speelde ik wel eens een game bij een vriend met een Nintendo 64, maar de NES- en SNES jaren zijn langs mij heengegaan. Vandaar dat ik de remake van Ocarina of Time voor de 3DS met open armen ontving, en dat opnieuw doe met de remake van Majora's Mask voor Nintendo's handheld.

"Majora's Mask 3D speelt heerlijk, oogt fraai en geeft de bekende Zelda-gameplay een extra dimensie."

Inleven

Zoals je elders in deze PU kunt lezen in het Game-monument van Jurjen (pag. 44) is Majora's Mask een behoorlijk freaky duistere Zelda game. Een vreemde, grimmig kwakende eend in de bijt die vanaf het begin al behoorlijk wat inlevingsvermogen van de speler vraagt.



De 3DS-versie is inhoudelijk nagenoeg hetzelfde als de Nintendo 64-klassieker. Er zijn wel wat logische, kleine tweaks qua besturing en graphics, maar daar blijft het bij. Anders gezegd, verwacht geen extra kerkers, puzzels, wapens of andere aanvullingen. Dat is niet des Nintendo's en om met de Rijdende Rechter te spreken: 'Daar zult u het mee moeten doen'.



Helaas heeft de jonge Link nog niet geleerd om uit de buurt van gekke mannen met gekke doosjes te blijven.

Spooky

Is dat erg? Nee. Majora's Mask is een betoverend, freaky Zelda-avontuur, en in stereoscopisch 3D spatten de beelden van het scherm.

Ik speelde de game op de New 3DS en de 3D-beelden zijn hierop zo fraai en zo stabiel, dat ik direct ondergedompeld werd in het spooky universum. De eerste minuten van het spel zien we een sippe, vermoeide Link die op Epona door een mistig bos sjokt en door twee feetjes van zijn paard gekukeld wordt. Voor je het goed en wel doorhebt, ben je getransformeerd in een raar, ongelukkig Deku Scrub-wezen. Dit is niet de opbouw en de start die ik van een Zelda game gewend ben, maar ik werd er direct door gegrepen. The Legend of Zelda: Majora's Mask is deels een verdrietig, ongemakkelijk avontuur met thema's als eenzaamheid en verloren zijn in een onbekende wereld. De personen die je tegenkomt zijn vervreemdend, tragisch en bij vlagen afstotelijk.

Harry Mulisch

Majora's Mask 3D speelt heerlijk, oogt fraai en geeft de bekende Zelda-gameplay een extra dimensie: de introductie van de verschillende maskers en de daaraan gekoppelde transformaties en krachten zijn een welkome afwisseling op de overbekende bommetjes en boemerang.

Ook het unieke tijd-herhaalprincipe (Link heeft drie dagen om de wereld te redden alvorens een vuil-grijnzende Maan naar beneden stort; aan het einde van de derde dag kun je de tijd weer terugspoelen om opnieuw te beginnen) geeft de gameplay iets van een existentieel vraagstuk mee.

Om met Harry Mulisch te spreken: "Als we binnenkort alle raadsels hebben opgelost, zullen we nog altijd het raadsel van de tijd overhouden. Dat zijn we namelijk zelf." ★

weetje • weetje

Eiji Aonuma wist trots te melden dat er twee nieuwe visstekjes zijn toegevoegd aan de 3D-remake. Tja. Om met Youp van 't Hek te spreken: "Ik zie ze wel eens staan als ik 's ochtends het café uit strompel, die mannen aan de rand van de gracht, met een stuk bamboe tegen hun buik. Mijn huwelijk is ook geen succes maar om het nu zo op te lossen?"



VERWACHTING *JAN:*
Dit wordt een prima remake van een de meest bijzondere games ooit gemaakt. Of om met mezelf te spreken: "het wordt episch!"

+ Majora's Mask in 3D.
+ Een van de donkerste, meest freaky Zelda's.
+ Gameplay dik in orde.
- Geen noemenswaardige extra's.

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
Q1 2015

FABLE LEGENDS

Fable keert volgend jaar terug, maar tapt uit een heel ander vaatje dan we gewend zijn. Jan vraagt zich af wie hier gelukkig van wordt.



Als je optimistisch bent, dan ben je blij dat er een nieuwe Fable aan de horizon gloort. Okay, de laatste (derde) Fable was niet helemaal wat ie had moeten zijn, maar nu Peter Molyneux alweer een tijdje vertrokken is bij Lionhead, heeft het team de vrijheid om te doen en te laten wat het wil. Verwacht in Fable Legends dan ook niet de gameplay die je gewend bent. Het wordt meer een soort Gauntlet meets Fable, waarbij je met vier verschillende helden door het magische land van Albion ploegt en een vijfde speler, die de wereld beziet als een soort God, de villain kan spelen.

Speel je als held dan hak, tover en vecht je vanuit de derde persoon (zoals je dat gewend bent), maar kruip je in de huid van de schurk dan bekijk je de wereld zoals in games als Dungeon Keeper en Black & White. En mocht je geen vier medespelers kunnen vinden, dan vult de game de A.I. van de andere helden en de villain zelf in.



weetje • weetje

Fable Legends maakt gebruik van de nieuwe Unreal 4 engine en ziet eruit om door een ringetje te halen.

Cynisch

Als je heel cynisch en zuur bent, zou je kunnen beweren dat Fable nooit zijn potentie heeft waargemaakt, en dat het ondanks de heerlijke Britse touch meer een adventure game met RPG-elementen was dan daadwerkelijk een RPG.



Je zou ook kunnen zeggen dat alle torenhoge beloften van Peter M. de serie geen goed hebben gedaan, dat het derde deel halverwege door het ijs zakte en dat Molyneux met de staart tussen de benen via de achterdeur het pand verlaten heeft.

Je zou kunnen vinden dat ze bij Microsoft en Lionhead van gekkigheid niet meer wisten wat ze met de franchise aan moesten, en dat ze met Legends dus maar voor een co-op achtige multiplayer game zijn gegaan, want dat is wat iedereen tegenwoordig doet. En dan die Villain mode: een soort tower defense op z'n Fable's. Zitten we daar nou op te wachten?

Gedurfde stap

Optimist of cynicus; je zal sowieso moeten toegeven dat Fable Legends in meerdere opzichten een gedurfde stap in de franchise is.

De game zal worden aangeboden in episodes en afgezien van de spellen van Telltale heeft dat bij weinig studio's tot succes geleid.

Daarnaast is de game meer actie-georiënteerd en lijkt het verhaal minder prominent aanwezig. De ontwikkelaar belooft dat de typische Fable humor en magie meer dan ooit van de partij zijn, maar tot nu toe hebben we slechts snelle, korte queesten te zien gekregen. Wel werd daarbij duidelijk dat de diverse helden elkaar goed aanvullen, de voices en vormgeving prima-de-luxe zijn, en dat je spelend als villain een totaal andere ervaring voorgeschoteld krijgt.

> **"In meerdere opzichten een gedurfde stap in de franchise."**

Echter, de villain-mode is leuk voor effe tussendoor, maar niet voor urenlang avonturieren. De vraag is hoe dat als Hero zal worden ervaren. Zal dat wél echt als een groot(s) avontuur aanvoelen?

Fable 4

Als ik heel eerlijk ben, is Fable Legends niet per se de Fable waar ik op zit te wachten. Ik word sowieso een beetje moe van het feit dat in bijna alle games de focus ligt op co-op en multiplayer. Ik wil gewoon een enorme wereld waarin ik me kan verliezen; een sandbox game in Albion, lekker voor mezelf.

Ik wil helemaal niet met én tegen andere spelers aan de slag. Ik wil het beste van Fable 1 en Fable 2 in een Fable 4; de game waaraan Lionhead wat mij betreft meteen na dit zijweggetje mag beginnen. ★



VERWACHTING ***JAN:***

Het kan nog alle kanten op met Fable Legends, maar ik vraag me af of dit de game wordt die fans van weleer weer terug haalt naar de serie.

- \+ Speel held én schurk.
- \+ Neemt zichzelf niet te serieus.
- \- Voelt bijna als een MOBA.
- \- Ik wil TES: Oblivion meets Fable!

BASICS
CO-OP ACTION-RPG
LIONHEAD / MICROSOFT
2015

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE



Een deel uit een van de grootste spellenseries uit Japan komt, met een tikkie vertraging, naar de 3DS. En daar moeten we volgens Jan erg blij mee zijn.



Ondanks de globalisatie duurt het soms nog verduveld lang voordat Japanse games uiteindelijk naar het Westen komen. Lokalisatie is een ding maar de arrogantie van de Japanners – eigen volk eerst – speelt ook zeker een rol. Je kunt je afvragen of dat goed is voor het momentum van een spel maar de Japanners hebben er 'unchi' aan. En in sommige gevallen levert dat ook een bonus op, zoals bij Monster Hunter 4 Ultimate voor de 3DS.

> **"Dat predicaat 'Ultimate' dekt de lading dus behoorlijk."**

Uitgebreider

Monster Hunter 4 Ultimate is de Westerse naam voor Monster Hunter 4G, wat feitelijk een verbeterde versie is van Monster Hunter 4. Die laatste is alleen in Japan uitgekomen in 2013, in 2014 gevolgd door de 4G-versie. En die krijgen wij dus, alleen met een ander naampje.
Deze nieuwere versie van MH4 biedt heel wat extra's ten opzichte van de gewone uitvoering. Er is bijvoorbeeld meer ruimte voor singleplayer-missies, je treft de grootste NPC cast ooit in een Monster Hunter game, de queesten zijn avontuurlijker en meer verhalend, er zijn extra wapens bijgekomen, je kunt nu klimmen, er zijn Monster 'diseases' en de multiplayer is veel uitgebreider geworden. Dat predicaat 'Ultimate' dekt de lading dus behoorlijk.

Skinnen & grinden

Als je echter nog nooit een Monster Hunter game hebt gespeeld, is Ultimate een ideale instap-game. Het mixt WoW-achtig grinden met een enorme, exotische wereld die bewoond wordt door monsters, monsters en nog eens monsters, in alle soorten en maten. Aan jou de taak om uit te groeien tot een alom gerespecteerd monsterjager, maar daarmee moet je voorzichtig beginnen. De enorme draken en beesten die je kent van het fraaie artwork en de spectaculaire tussenfilmpjes kun je pas na een uur of twaalf te lijf gaan. Voor die tijd zal je het vooral op moeten nemen tegen de 'mindere' goden, maar ook die zijn lekker gevarieerd, fel en vereisen verschillende tactieken en vechtstijlen. Zaak is om voortdurend je uitrusting uit te bouwen, resources te vergaren, te skinnen en te grinden tot je een ons weegt.



weetje • weetje

Monster Hunter laat in het land van de rijzende zon de kassa's rinkelen. De 3DS-games Monster Hunter 4 en Monster Hunter 4G zijn samen goed voor ruim zes miljoen verkochte exemplaren in Japan alleen. Daar moeten dit jaar de Amerikaanse en Europese versies dus nog bijkomen.



Groot nadeel van die monsters is dat je nooit goed kunt zien wat hun voor- of achterkant is. Laten we hopen dat dit de voorkant is.

G is van... Gruwelijk moeilijk?

Een groot deel van de aantrekkingskracht van deze monsterlijke game is de multiplayer (hoewel je deze game ook prima in je eentje kunt spelen). Het is een kick om samen met vrienden een gigantische draak te bevechten en uiteindelijk op zijn knieën te krijgen. Voor de hardcore, doorgewinterde MH-spelers, zijn er bovendien de high-level G-rank multiplayer quests. Deze zijn bastaard-moeilijk maar leveren je wel de beste resources en ultieme gear op. Je moet hier overigens wel zeer goed getraind voor zijn, want één verkeerde klap en je bent zomaar meer de helft van je health kwijt. Zoinks! ★





VERWACHTING ***JAN:***
Monster Hunter 4 Ultimate wordt inderdaad de ultieme versie van MH4. Of je nu nieuwkomer of veteraan bent, dit is een dikke aanrader. Als je tenminste niet op de Partij voor de Dieren stemt.

+ Meer nadruk op verhaal.
+ Volwaardig geïntegreerde multiplayer.
+ Meesterlijke monsters.
- Vraagt (nog steeds) behoorlijk wat grinding.
- Geen onderwatermonsters meer.

ACTION-ADVENTURE
CAPCOM / NINTENDO
Q1 2015

SCREAMRIDE

Binnenkort verschijnt Screamride, een Xbox-exclusive die de hoogtijdagen van Rollercoaster Tycoon moet doen herleven. Pretparkkenner Graddus inspecteert of deze achtbaansim uit de juiste onderdelen is opgebouwd.

Theme Park, Thrillville, Rollercoaster Tycoon... ik speelde ze allemaal aan gort. Wat die pretparkbuilders precies zo tof maakt? Nou, vooral het creatieve aspect. Beetje attracties bouwen, beetje attracties uittesten, beetje attracties finetunen. En ondertussen natuurlijk een vermogen rekenen voor hapjes en drankjes - er moet toch geld in het laatje komen. Helaas is het genre al een tijdje ontspoord. Met Screamride probeert videogame- en funparkveteraan Frontier Developments ons echter weer constructief bezig te krijgen. Maar hebben ze zelf wel de correcte onderdelen gebruikt?



Ik ben doodsbang voor achtbanen. Ik durfde alleen in de Vogel Rok in de Efteling omdat die in het pikkedonker is. Eigenlijk net als seks met m'n vrouw, bedenk ik me nu...

ONDERDEEL 1
EEN SOLIDE BASIS

De basis van elke toffe attractie is een degelijk geraamte. Een solide skelet waaromheen de kermislichten en andere tierelantijnen worden gedrapeerd. En ja, dat lijkt in Screamride wel snor te zitten. Sure, het stijltje is wellicht wat steriel en zielloos, maar juist omdat een en ander lekker simpel is vormgegeven, kunnen ook n00bs hier direct mee aan de slag. Binnen de kortste keren schud je de loopings en corkscrews uit je controller.

ONDERDEEL 2
ANGSTAANJAGENDE SNELHEID

Zie ze zitten, die levende crash-test dummies in de Screamride-trailers. Verkrampte kaken. Ogen vol angst. En als het écht te snel gaat, geschreeuw waarbij dat van Tjeerd tijdens de gemiddelde horrorgame verbleekt. Of, nog leuker: ze donderen dankzij de denderende G-krachten gewoon keihard uit hun karretje. Tja, zij liever dan ik...



Toen ik die achtbaan deed in de Efteling, zat er een gigantisch dikke vrouw naast me. In het pikkedonker dacht ik dat ze me steeds in m'n gezicht sloeg. Bleek achteraf dat ze geen BH aan had...

DE WREEDSTE REAL-LIFE ROLLERCOASTERS

3 Formula Rossa (Ferrari World, Arabische Emiraten) - Altijd al eens in een F1-wagen willen rijden? Met de 240 km/u snelle Formula Rossa kom je aardig in de buurt.
2 KingDa Ka (Six Flags Adventures, Verenigde Staten) - Op z'n hoogste punt meet de KingDa Ka 140 meter. Yep, da's hoger dan de Rembrandttoren! Gekkenwerk.
1 Goliath (Walibi Holland) - Okay, de Goliath is natuurlijk niet de snelste, engste of langste achtbaan ter wereld. Zelfs niet van Europa. Maar hé, hij staat wel praktisch in je achtertuin.

ONDERDEEL 3
FUN, VERMAAK EN VERTIER

Behalve snelheid, heeft Screamride nog meer lol in petto. Want die overal heen slingerende testdummies? Die hebben een functie! Mik ze tegen her en der verspreide gebouwen, en de betonnen kolossen gaan als dominostenen naar de grond. Battlefield, eat your heart out! Zonde eigenlijk dat de attracties - vooralsnog - tot achtbanen beperkt blijven. Een reuzenrad, botsauto's, een wildwaterbaan: ze zouden qua variatie niet misstaan.



Er wordt beweerd dat mensen met een hazenlip zo worden geboren. Volgens mij wordt het gewoon veroorzaakt door te tongzoenen in een achtbaan.

ONDERDEEL 4
DUUR VAN DE RIT

Hoe leuk ook, na een dagje Efteling of Disneyland heb je het meestal wel gezien. Grote vraag is daarom of Screamride langduriger vermaak biedt. Wat is de lengte van deze rit? Welnu, met circa vijftig levels, highscores én door spelers zelfgecreëerde content, lijkt dit een pretpark waar je sowieso vaker terugkomt. Ook omdat de game met z'n veertig euro lekker geprijsd is. ★

VERWACHTING *GRADDUS:*
Of deze funpark-builder net zo legendarisch wordt als Theme Park en Rollercoaster Tycoon valt nog te bezien, maar ik heb mijn karretje in ieder geval gereserveerd. Woooooohooooooooooooooo!

+ Fun!
+ Destructie!
- Steriel, zielloos stijltje.
- Rollercoaster-games zijn al jaren dood...

CONSTRUCTION-SIM
FRONTIER DEVELOPMENTS / MICROSOFT STUDIOS
6 MAART 2015

THE WITNESS

PS4 PREVIEW


Ik zat me laatst enorm te ergeren aan al die bladeren in mijn tuin. Het was tijd voor actie! Ik heb onmiddellijk de gordijnen dichtgedaan.

Het stoffige Myst (Wat? Wie?) is van grote invloed geweest op The Witness, een puzzle-adventure met een likkebaardend leuk grafisch stijltje dat in 2015 de PS4 aandoet. Jan maakte een bijzonder wandelingetje.


Ik ben altijd wat huiverig voor dit soort smalle gangetjes. Volgens mijn psychiater heeft dat alles te maken met mijn geboorte via een tangverlossing.

Vroeger was het helemaal niet hip om games als Myst 'leuk' te vinden. Dit mysterieuze adventure was zijn tijd ver vooruit, werd samen met The 7th Guest een killer-app voor de toen nog gloednieuwe CD-Rom en was ook nog eens het slimste jongetje van de klas. Het was natuurlijk veel cooler om te zeggen dat je DOOM speelde, want Myst was heel serieus en bovendien compleet anders dan de point-and-click adventures van daarvoor. Geen LucasArts of Sierra grappen en grollen hier, nee, serieuze, in de spelwereld verankerde puzzels waar je al je zintuigen voor in stelling diende te brengen.
The Witness is schatplichtig aan Myst. Dat zie je overduidelijk als je al een tijdje games speelt (lees: als je een ouwe lul begint te worden). Gelukkig heeft ontwikkelaar Thekla Inc de gameplay van The Witness knap naar het heden weten te tillen.

Lijntjes trekken

The Witness is een first-person puzzle-adventure dat zich afspeelt op een onbewoond eiland. De cartooneske sfeer doet direct denken aan RiME, het grafische stijltje is prachtig met een zacht en zoet kleurenpalet.
Nadat je de eerste puzzel hebt opgelost - feitelijk het openen van een hek door panelen van stroom te voorzien door er de juiste 'lijntjes' op te trekken - ben je vrij om te gaan en te staan waar je wil op het prachtige eiland.

"Wat is er met het eiland gebeurd? En wat doe jij er eigenlijk"

Het is een soort open wereld aanpak waarbij de schijn van willekeur wordt ontkracht door de manier waarop de diverse puzzels met elkaar verbonden zijn.
Er is geen verhaal, geen context, geen uitleg; de manier waarop je de wereld betreedt, is intuïtief en de eerste puzzel is dan ook een verkapte tutorial. Een vergelijkbare aanpak zagen we al bij Everybody's Gone To The Rapture, al is die game wat grimmiger en meer thrillerachtig.



Geheimen

Toch is The Witness wel degelijk mysterieus. De demo die onlangs op de PlayStation Experience werd gegeven, was slechts het topje van de ijsberg. Het eiland is enorm en je kunt hier tientallen uren in ronddolen, aldus de makers. Daarnaast is het gegeven dat je niemand tegenkomt iets waar je je fijn bij moet voelen. Het eiland geeft subtiel zijn geheimen prijs en de verschillende gebieden, van vreemde standbeelden tot houten hutjes, van kleine doolhoven tot ondergrondse grotten, hebben op een bepaalde manier allemaal met elkaar te maken.
De vraag die je onmiddellijk zal stellen is: wie heeft al die machinerie en puzzels gemaakt? Wat is er met het eiland gebeurd? En wat doe jij er eigenlijk?

Luxeprobleem?

Volgens ingewijden is de game zo goed als af, en ik ga er dan ook vanuit dat de game in de eerste helft van 2015 als download only beschikbaar komt. Sony begint met games als RiME, Everybody's Gone To The Rapture en ook dit waarachtig fraaie The Witness zowaar een heus indie luxeprobleem te krijgen. ★



weetje • weetje

Grote man achter The Witness is Jonathan Blow, de maker/bedenker van de indie-hit Braid. Wat zeg je? Die game heb je gemist? Schande!

VERWACHTING JAN:
The Witness is een geheimzinnig pareltje, en ik kan niet wachten om alle geheimen van het eiland te ontdekken.

+ Sfeer.
+ Open wereld.
+ Beeld.
- Hoe lang blijft het desolate sfeertje leuk?

BASICS
FIRST-PERSON PUZZLE ADVENTURE
THEKLA INC / SCEA
2015

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"NA EEN WELGEMIKT SCHOT KON HET VOORKOMEN DAT ER EEN JAMMEREND ROMPJE AAN JE VOETEN LAG, OF EEN BADDY ZONDER BALLEN, DIE SMEEKTE OM UIT ZIJN LIJDEN VERLOST TE WORDEN."



040 Tjeerd is lekker op dreef in zijn PUretro over destructie.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IN DE NETHERREALM EET JE JE LUNCH TEGEN EEN ACHTERGROND VAN EEN DOORMIDDEN GESNEDEN LIJK WAAR HET BLOED UIT GUTST!"



054 Wouter voelde zich helemaal thuis in Chicago.

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



SAMUEL

Petje af voor Samuel deze maand. Natuurlijk is het extreem tof als je op trip mag naar Tokyo en dan hoor je eigenlijk nergens over te klagen... Maar als je terugvlucht vijf uur vertraging heeft, je daardoor je aansluiting mist en ergens in Finland moet overnachten, en tot overmaat van ramp de vliegtuigmaatschappij ook nog eens je koffer kwijtraakt... kun je wel spreken van een flinke hoeveelheid schijt die de ventilator raakt. Toch heeft onze kleine grote man al z'n artikelen (met een gehosselde oplader) op tijd ingeleverd, al z'n afgesproken blogs op PU.nl gezet en ook nog eens een zooi toffe foto's aangeleverd waar je U tegen zegt.

De vorige keer dat Sam voor PU naar Japan vloog, miste hij door z'n eigen stommiteit z'n vlucht, maar dat heeft ie deze keer dubbel en dwars goedgemaakt.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

FRAMED

LUMINO CITY

THE BANNER SAGA

SWITCH GALAXY ULTRA

RUNE FACTORY 4

SNEAKY SNEAKY

FIGHT THE DRAGON

MARVEL CONTEST OF CHAMPIONS

TESLAGRAD

SENTINELS OF THE MULTIVERSE

SIMCITY BUILDIT

TOP TIEN

QUOTES UIT DE PU-WHATSAPP VAN 2014

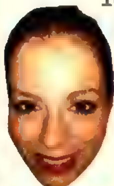
Vijftien debiele gasten en één dame, die onder het mom van 'gamejournalistiek' de actualiteiten bespreken via WhatsApp. Nee, dat kan nooit lang goed gaan, natuurlijk... Aanschouw: de tien meest opmerkelijke gesprekken uit de PU-App van 2014!



10 WOUTER WORDT GEOPEREERD

14:26 13 Feb | Wouter: Ik weet niet wat jullie doen, maar ik ga onder het mes. Mazzel!

14:28 13 Feb | Roy PU.nl: Jow! Altijd vragen of je chirurg een gamer is.



14:32 13 Feb | Jan: En beter een sexy chirurge... Zie je meteen wat leuks als je uit narcose ontwaakt!

12:23 14 Feb | Alie PU.nl: Heb je het overleefd Wouter?

13:04 14 Feb | Wouter: Ik werd wakker met een vagina, maar verder ging de operatie prima.

9 SCOOPS VANAF DE E3

10:54 11 Jun | Roy PU.nl: Heeft iemand daar in L.A. nog scoops voor ons?

10:59 11 Jun | Wouter: Heb een verhaal over een environment artist van Destiny, die per ongeluk een Master Chief model heeft laten zitten in The Last Stand van Halo: Reach.

10:59 11 Jun | Wouter: Maar daar blog ik wel over morgen.

13:10 11 Jun | Tjeerd: Ik had vier dagen niet gepoept. Maar dat is ruimschoots goedgemaakt inmiddels, met een bovengemiddeld lange zit.



8 GRADDUS MIST DE 5-1 TEGEN SPANJE

11:23 14 Jun | Jan: Heb je die 5-1 nog gezien, Graddus?

11:24 14 Jun | Graddus: Nee :-(Land net op Schiphol.

12:33 14 Jun | Nick PU.nl: Jullie zijn niet met z'n allen teruggevlogen uit LA?

12:33 14 Jun | Graddus: Nope, ik had een cheap-assertje via Detroit.

12:33 14 Jun | Nick PU.nl: Is wss dé wedstrijd voor onze generatie geweest, Graddus. Je baalt terecht.

12:33 14 Jun | Graddus: Goedkoop is duurkoop...



7 GRUMPY JAN

15:50 12 Aug | Jan: He peeps, zullen we deze chat niet meer voor random gesprekken gebruiken, maar voor urgente en belangrijke zaken?



15:52 12 Aug | Tjeerd: Okay grumpy.

15:58 12 Aug | Jan: Lol. For the record, iedereen mag hier alles posten, maar ik ben bang dat ik échte belangrijke dingen mis als ik 110 berichtjes zie.

16:04 12 Aug | Graddus: Hoe kunnen we nou serieuze gesprekken hebben met Sam in een mankini als profielplaatje?!?

6 BLOODPORN?

19:06 12 Aug | Sam: Bloodborne! M'n erectie is ZO hard nu.

19:06 12 Aug | Jan: Serieus? 30 sec. gameplay.

19:07 12 Aug | Sam: Yup. Leveldesign, schaal en combat lijken nu al tig keer intenser dan de Souls-serie.

19:08 12 Aug | Tjeerd: Eens met Samuel, deed me op de E3 niks, maar dit is beter.

19:09 12 Aug | Jan: Jullie zijn beiden ontslagen...



5 SAMUEL POLST DE POLEN

16:53 14 Aug | Sam: Jan, net op GamesCom interview gehad met de art producer van The Witcher 3 :-)

16:54 14 Aug | Sam: Hij kon m'n grap zelfs waarderen, dus was vrij yolo.



16:54 14 Aug | Sam: "We polished the swimming as much we can"... "Oh, I think it's as Polish as it can be already."... Ik verdien de dood.

16:56 14 Aug | Nino: Zucht. Zit ik a.u.b. niet bij Sam in de auto terug?

4 VRAAGJE VAN NINO

20:59 19 Aug | Nino: Wouter, kan er nog een Hohokum-spread in de nieuwe PU?

20:59 19 Aug | Nino: Die hele game is mijn favoriete gamemoment namelijk.

20:59 19 Aug | Sam: Vieze hipster Nino.

21:00 19 Aug | Wouter: Je bedoelt die game met gekleurde lijntjes die ook op de Atari 2600 speelbaar is, Nino? Nee.



3 SAMUEL DE BAMUEL

16:07 10 Nov | Wouter: Zitten weer allemaal irritante, losse plaatjes in de beeldmap, mensen! Not cool! Schaam je, ik-noem-geen-namen-maar-je-weet-wie-je-bent!

16:11 10 Nov | Jan: Eeeh? Waar gaat dit over?

16:11 10 Nov | Wouter: Dat weet jij niet Jan, want jij bent nog nooit in de admin geweest.

16:31 10 Nov | Sam: Bovenstaande was ook voor mij Chinees dus ben behoorlijk zeker dat Samuel de Bamuel ook onschuldig is.

16:32 10 Nov | Tjeerd: Sinds die foto op de redactiespread weet ik ZEKER dat Samuel de Bamuel nooit onschuldig is.



2 PERSONA NON GRADDUS

23:06 10 Nov | Tjeerd: Graddus vindt Fez geen game.

23:06 10 Nov | Nino: Wattttt!

23:11 10 Nov | Tjeerd: Letterlijke woorden van Graddus: 'Als er weinig geld in wordt gestoken, is het geen game.'

23:13 10 Nov | Tjeerd: We kunnen hem op PU.nl nu helemaal persona non grata maken door zijn quotes in de community te zetten.

23:15 10 Nov | Nino: Aan de reacties op zijn PES-review te zien is dat al gebeurd...



1 KOBUS SLAAPT BIJ JAN

22:52 19 Nov | Jan: Bij mij overnachten, in mijn kantoor was vast EPISCH.

22:54 19 Nov | Kobus PU.nl: Jep. Heb je me horen vertrekken trouwens?



22:54 19 Nov | Jan: Ja, maar je hebt toch niet al mijn figurines geswaffeld he?

22:54 19 Nov | Kobus PU.nl: Alleen de dames. En had nog wel mijn onderbroek met stealthbonus aangetrokken.

22:55 19 Nov | Jan: W.C. doortrekken gave you away.

22:56 19 Nov | Kobus PU.nl: Had voor de extra absorberende boxer moeten gaan, verdorie.



GELUK ALS SPELMECHANISME



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR DUCKBRIDGE

Als er íets is wat Nederlandse indies als Vlambeer, Team Reptile en RageSquid bindt, dan zijn dat de maffe, humorrijke en tegendraadse fratsen die ze aan beproefde genres toevoegen. Wat dat betreft kan Duckbridge zo in dat rijtje worden opgenomen, zegt Jurjen, die deze nieuwe Nederlandse indie onlangs bezocht.

Ik speelde LuckSlinger van Duckbridge voor het eerst tijdens de Hell o' Bullets showcase in Groningen. Daar stonden veel indiespellen waarin je met een ruimteschip op aliens moest knallen. In dat opzicht was LuckSlinger wel een beetje een vreemde eend in de bijt. Niet alleen omdat er de hele tijd daadwerkelijk een eend met mijn cowboy mee vloog, maar ook vanwege het westernthema, de hiphopmuziek en 'het geluk' (geluk als spelmechanisme welteverstaan, daarover later meer).

Drie weken nadat ik de game in Groningen speelde, ging ik bij de jongens op bezoek in Amersfoort. Onder andere om te vragen hoe ze toch tot dit aparte allegaartje van even verrassende als goed werkende elementen waren gekomen.


Donald (links) en Marciano (rechts): "Als je genoeg geluk hebt verzameld, valt je eend slangen aan, of pakt hij wormen voor hartjes. Maar hij is er vooral voor de gezelligheid."

Één game per maand

Donald (26) en zijn compagnon Marciano (22) hebben elkaar in 2010 via een potje League of Legends leren kennen.

Marciano: "Ik was aan het verliezen. Donald en zijn team zaten me een beetje te trollen. Daarna hadden we contact via Skype, en ze vroegen of ik hun team wilde joinen. Pas een jaar later kwamen Donald en ik erachter dat we ons allebei bezighielden met het maken van games. Ik aan de programmeerkant, Donald aan de designkant."

De twee begonnen als hobby samen kleine games te maken. "Eentje per maand, was ons streven, maar die dingen werden steeds serieuzer en serieuzer. En toen dachten we, laten we eens proberen écht iets goeds te maken."

De eerste game van Duckbridge was de gratis mobile game 15min Max. Een soort endless runner, maar dan juist wel met een einde: na 15 minuten is de game definitief voorbij.

"Je hebt verschillende tasks die steeds moeilijker worden", legt Donald uit. "Na een kwartier krijg je een score, en die laat precies zien hoe goed je bent. En



15MIN MAX

Deze knullig getekende endless runner heeft, anders dan gebruikelijk in het genre, wel degelijk een einde. En dat komt al na 15 minuten. Daarna is de game nooit meer te spelen, wel zo fijn dus dat je 'm gratis op je Android- of iOS-apparaat kunt downloaden.

Donald: "Het gaat om de bragging rights. Omdat iedereen de game maar één keer kan spelen, en dat precies even lang, geeft de uiteindelijke score weer hoeveel talent je nu werkelijk hebt."



LUCKSLINGER

Dit lijkt in eerste instantie de zoveelste Mega Man-achtige pixel-platformer met vette eindbaasgevechten (wat op zich natuurlijk al best leuk is). Maar LuckSlinger onderscheidt zich op best wel veel manieren van genregenoten. Bijvoorbeeld met een heel fijn 'hiphop spaghetti-western'-sfeertje, een Zelda-achtig dorpje, het feit dat je kogels bij snel achter elkaar vuren steeds iets omhoog gaan (door de terugslag), een eend die niet alléén maar voor de gezelligheid met je meevliegt en een allesbepalende geluksfactor. Hoe meer geluk je verzamelt, hoe meer kans je maakt dat platformen onder je voeten blijven bestaan en kogels bij je vandaan buigen, bijvoorbeeld. Naar verwachting is LuckSlinger vanaf mei verkrijgbaar in de early acces-afdeling van Steam. Op YouTube kun je alvast wat filmpjes van oudere versies bekijken.

dan is het voorbij, daarna kun je de game nooit meer spelen. Het was vrij letterlijk een snackgame, een snel hapje. We hebben er ook geen marketing voor gedaan, omdat we snel verder wilden met LuckSlinger."
Marciano: "We hebben toen wel geleerd dat je met marketing al tijdens de ontwikkeling van je spel moet beginnen. Anders breng je een spel op de markt dat niemand kent. Je kunt beter geleidelijk hype opbouwen."

Hiphop artiesten

Als ik vraag hoe dat werkt, hype opbouwen, voor een indie developer zonder budget (de jongens leven van hun spaargeld om fulltime aan LuckSlinger te kunnen werken) wijst Marciano me op hun aanwezigheid tijdens events als de Hell o' Bullets Showcase in Groningen.
"Daar hebben we veel contacten opgedaan... en er dus zelfs een artikel in Power Unlimited aan overgehouden."
Duckbridge probeert niet alleen via de Nederlandse indie scene maar ook via de hiphop scene aandacht voor hun spel te genereren.

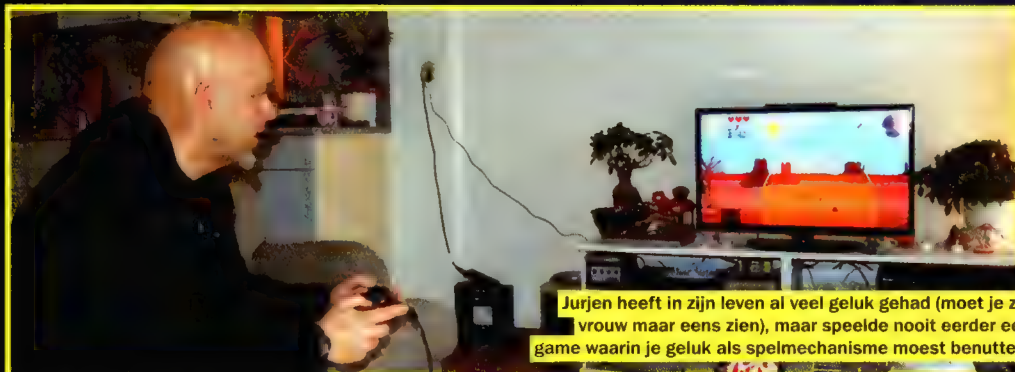
"Onze soundtrack is volledig door onze geluidsman Rik van Ravenswaaij gecomponeerd, maar we hebben via Reddit en Twitter andere hiphop artiesten benaderd om bonustracks in te sturen. En dat loopt goed."
Donald: "Je kunt die extra tracks vinden in het spel of kopen in een underground record store, die zich ook werkelijk onder de grond bevindt. In de saloon kun je ze activeren als achtergrondmuziek in het spel, en dan staat er ook bij wie de artiest is."
Marciano: "Deze nadruk op de hiphop aspecten van het spel, heeft als voordeel dat we de game via verschillende markten onder de aandacht kunnen brengen."
Donald: "We hebben ook geprobeerd om onze game in de spaghetti western scene bekend te maken, maar die doelgroep bleek te klein."

Gelukspunten

Natuurlijk verschijnen er regelmatig andere pixel-platformers en westerngames, en hiphop wordt ook wel vaker als smaakmaker in games gebruikt. Daarentegen heb ik nooit eerder een game gespeeld waarin je geluk als spelmechanisme moest benutten. Hoog tijd om even uit te leggen hoe dit werkt.
Aan het begin van je avontuur krijg je een armband waarin maximaal acht gelukspunten kunnen worden opgeslagen. Je pakt de energie daarvoor, 'luck essence', zoals je normaal gesproken health of munitie zou pakken (bijvoorbeeld van gevallen vijanden). Heb je er niet genoeg van, dan krijg je te maken met onfortuinlijke gebeurtenissen. Er vallen bijvoorbeeld dingen omlaag, of platformen verbrokkelen onder je voeten. Maar zitten er drie of meer gelukspunten in je armband, dan is de kans groot dat je mazzel hebt en na een mislukte sprong alsnog op het volgende platform wordt getild, of dat kogels bij je vandaan buigen.
"Veel effecten zijn passief", zegt Donald, "ze gebeuren gewoon om je heen. Maar je kunt ook 'superluck' activeren om korte tijd gegarandeerde gelukseffecten te hebben. Handig bij een potje Russisch roulette of Poker, of om bepaalde geheimen in het spel te bereiken."
De eend die constant op de achtergrond met je cowboy meevliegt heet Duckbridge, en reageert ook op het geluk in je armband. "Als je genoeg geluk hebt verzameld, valt hij slangen aan, of pakt hij wormen voor hartjes. Maar eigenlijk is hij er vooral voor de gezelligheid."

Bouncende waterdruppels

Op het moment dat ik de jongens spreek, is LuckSlinger zo'n vier maanden in ontwikkeling, en de game voelt al behoorlijk compleet.
"We hebben niet echt een designdocument, maar praten via Skype de hele dag over de game", vertelt Marciano. "Zo van, wat zou het vet zijn als je dit of dat zou kunnen doen. Zo komen we soms op best wel aparte ideeën. We werken experimenteel, leggen ons niet vast op bepaalde grenzen. Wat we verzinnen, gaan we proberen."
Donald speelt ondertussen de game en zegt: "Kijk, dit is een van mijn lievelingsdingen. Die waterdruppels blijven even op zijn hoed liggen, en kun je eraf laten bouncen."
De jongens verwachten nog zo'n drie maanden nodig te hebben om de game te voltooien en op Steam Greenlight te krijgen. Voordat het zo ver is, willen ze ook nog een Kickstartercampagne opzetten.
"Dat doen we om hype op te bouwen", aldus Marciano, "en natuurlijk komt wat extra funding altijd van pas."
Donald: "Januari schijnt een slechte maand te zijn voor zo'n campagne, dus kijken we nu naar februari. Al blijft het natuurlijk een schot in het donker wat zoiets gaat opleveren."
Marciano: "Je hebt altijd een beetje geluk nodig." ✖



Jurjen heeft in zijn leven al veel geluk gehad (moet je z'n vrouw maar eens zien), maar speelde nooit eerder een game waarin je geluk als spelmechanisme moest benutten.



In het dorpje wordt niet geschoten, het dient voor verhalende dialogen en als hub. Je kunt het dorpje ook steeds mooier maken door er geluksvoorwerpen naartoe te brengen.

DESTRUCTIE

ALLES KAN KAPOT

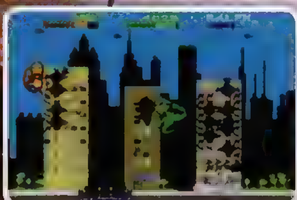
ONTPLOFFENDE BANANEN, SCROTUMS EN KOEIEN

Hij schopte ooit een gat in de muur van z'n slaapkamer, verminkte de favoriete boom van zijn moeder met een kaasschaaf en brak de arm van zijn twee jaar oude zusje tijdens het spelen. In de kroeg zegt hij dan ook vaak met een foute grijns tegen bezette vrouwen: 'Alles kan kapot.' Je begrijpt, we hadden ons geen betere expert kunnen wensen om een PUretro over destructie in games te schrijven dan Tjeerd.

VAN KAGIRINAKI TATAKAI TOT JUST CAUSE 2



Kagirinaki Tatakai (1983)
Wat is het? Een vergeten revolutionaire parel uit de keuken van Hiroshi Ishikawa, die wordt gezien als een voorloper van latere run & gun shooters.
Wat kan kapot? De game was met name zo revolutionair omdat je buiten de gebaande paden kon treden, door het level naar de gallemiezen te schieten.



Rampage (1986)
Wat is het? Een arcadegame waarin je als gemuteerd monster een stad naar z'n grootje helpt en soldaten als je brandstof dienen.
Wat kan kapot? De hele stad moet kapot; flatgebouwen moeten neergehaald, heli's uit de lucht geschoten en mannetjes opgegeten.



Gorillas (1991)
Wat is het? Een artillerie game voor twee personen, ontwikkeld voor MS Dos 5, waarbij twee gorilla's op een flatgebouw elkaar bestoken met bananen.
Wat kan kapot? Door de enorme impact van de bananen, vallen er kraters in de flatgebouwen en sneuvelen de gorilla's bij bosjes.



Mortal Kombat (1992)
Wat is het? Een, wat zeg ik, dé fighter die ons kennis liet maken met extreem veel geweld in een game.
Wat kan kapot? Armen, benen, ruggengraten, borstkassen, harten... je kon het allemaal vernielen. Mits je de juiste Fatality kende.

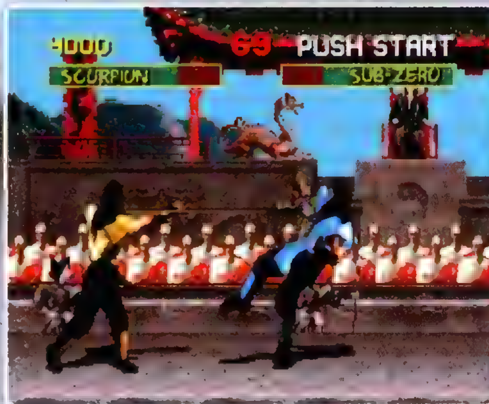


Worms (1995)
Wat is het? Een strategische artillerie game, waarbij je het commando hebt over een team wormen dat een ander team wormen naar de wormenhemel moet helpen.
Wat kan kapot? De boel kan stuk met de meest uiteenlopende middelen: bazooka's, shotguns, granaten, ontploffende schapen; alles maakt een krater en heeft impact op het level.





Dingen creëren, daar is de mens heel erg goed in. Maar waar we nog veel beter in zijn, is dingen kapot maken, spullen mollen, zooi vernietigen, shit verwoesten. En het is nog leuker ook.
Maar hoe tof het ook is, in het echte leven is het niet echt okay om andermans shit naar de vaantjes te helpen. Mensen die dat doen, worden dan ook vaak aangemerkt als klootzakken, vandalen, hooligans, criminelen of in het ergste geval: Badr Hari.
En daar komen games om de hoek kijken, want de boel in een virtuele wereld op stelten zetten, is voor vrijwel niemand een probleem. Op sommige politici na dan, want die denken nog steeds dat miljoenen gamers tikkende tijdbommen zijn die door het spelen van games als GTA en Call of Duty op het punt staan massamoorden te plegen.



Daarom is er regelmatig gedoe geweest over games waarin het mogelijk was om dingen kapot te maken. Gelukkig is de aantrekkingskracht om in games shit te kunnen doen waarvan je in het normale leven nooit zou durven dromen, desondanks gebleven!

CONTROVERSE

Omdat er steeds meer mogelijk is geworden op het gebied van graphics, is het niet zo gek dat er wel eens gedoe is rondom de schade die je kunt veroorzaken in een game. Door de jaren heen hebben ontwikkelaars ook bewust geprobeerd de grenzen op dit gebied op te zoeken, en dat heeft geresulteerd in de nodige controverse. En gek genoeg heeft die heisa in feite alleen maar te maken met schade toegebracht aan het menselijk lichaam.

> **"DE DRANG OM IETS TE VERNIELEN IS OOK EEN CREATIEVE."**
> *Pablo Picasso*

Ik kan me nog wel een paar mijlpalen op dat gebied herinneren...

1992

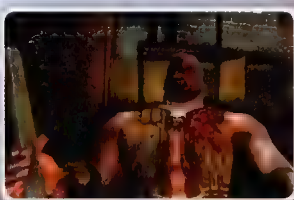
De personages in **Mortal Kombat** waren gedigitaliseerde versies van echte acteurs die je vooral door fatalities zo kon toetake- »



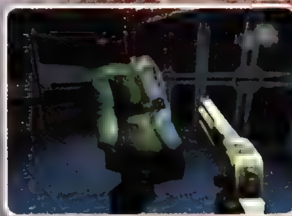
Destruction Derby (1995)
Wat is het? Een racegame gebaseerd op de sport Demolition Derby, waarbij het doel is om een race te winnen en/of je tegenstanders total loss te rijden.
Wat kan kapot? Banden, motorkappen, ruiten, deuren, uitlaten... alle onderdelen van de auto's kunnen stuk geramd worden. De schademodellen zijn waanzinnig goed, voor die tijd.



Carmageddon (1997)
Wat is het? Een racegame waarbij je kunt winnen door al je tegenstanders uit te schakelen, de race te winnen en/of punten te verdienen door voetgangers of dieren te overrijden.
Wat kan kapot? De auto's kunnen kapot, al zijn de schademodellen vrij primitief. Belangrijker is dat oma's met rollators, koeien en andere ongelukkigen gewillige slachtoffers zijn.



Kingpin, Life of Crime (1999)
Wat is het? Een first-person shooter waarbij je wraak moet nemen op de maffia die je zwaargewond en berooid achterlaat in een steegje.
Wat kan kapot? Alle schade op de models is zichtbaar en laten een bloedspoor achter. Ook kunnen de baddies onthoofd of ontbeend worden met zware wapens.



Soldier of Fortune (2000)
Wat is het? Een first-person shooter waarin een fascistische groep in Duitsland de wereld onveilig maakt. En die groep moet uiteraard op de meest ranzige manieren gestopt worden.
Wat kan kapot? De grootste attractie van Soldier of Fortune is dat lichamen op een kleine dertig verschillende plaatsen kapot kunnen worden geschoten, van het kruis tot het hoofd.



Red Faction (2001)
Wat is het? Een first-person shooter die zich afspeelt op Mars rond het jaar 2075.
Wat kan kapot? Red Faction is een van de eerste shooters waarbij je de omgeving kapot kunt maken zonder dat er een scripted event voor nodig is. Deuren hoeven dus niet opengemaakt te worden, je schiet gewoon een gat in de muur. »

DESTRUCTIEVE GAME ENGINES

We zijn door de jaren heen stukken verder gekomen op het gebied van schade, en dat allemaal dankzij de steeds geavanceerdere game engines. Als beide onderstaande engines niet hadden bestaan, waren onze games een stuk saaier geweest.

FROSTBITE

De Frostbite engine maakte z'n debuut in Battlefield: Bad Company en had als belangrijkste kenmerk dat je vrijwel alles in de game kon beschadigen.

De engine is inmiddels aanbeland bij versie 3, en is de basis voor een heleboel EA games die sindsdien zijn uitgekomen, waaronder Dragon Age: Inquisition en zelfs Need for Speed. Het gaat dus allang niet meer alleen om de destructie.





HAVOK

De Havok engine is misschien wel de meest bekende engine als het gaat om schade en physics in games. Zelfs als de game verder op een andere engine draait, wordt vaak een gedeelte van Havok gebruikt, zoals de Physics module in Half-Life 2 (zie screen), Killzone, Watch_ Dogs of inFamous: Second Son. De lijst is verschrikkelijk lang, dus mocht je een bedevaartstocht richting Ierland willen organiseren om de mannen van Havok te eren, dan is dat niet meer dan terecht.

MIJN FAVORIETE WAPENS VAN DESTRUCTIE

GRAVITY GUN

Simpele, alledaagse voorwerpen in een wapen veranderen, het kan met de Gravity Gun. Een dergelijk wapen zat als eerste in Half-Life 2, daarna kreeg de Temporal Uplink in TimeSplitters 3 ook een dergelijke functie en kwam in de expansie van Doom 3 Resurrection of Evil de zogenaamde Grabber voor. Het wapen is het ultieme zwaartekrachtspeeltje en wellicht de meest nerdy manier om schade aan te richten.





SNIPER RIFLE

De sniper rifle kan een zeer bevredigend wapen zijn, aangezien je met een beetje skills en minimale middelen maximale schade aan kunt richten. Aan te raden in combinatie met een X-Ray killcam zoals in Sniper Elite, zodat je precies kunt zien hoe je je tegenstanders tot pulp schiet.

SCHAAP

Het ziet er op het eerste gezicht misschien schattig uit, maar dit schaap is een wolf in schaapskleren. Hij huppelt vrolijk op tegenstanders af, maar ontploft daarna met de furie van een doos dynamiet. Dieren zijn iets te vaak het lijdend voorwerp in games, maar in Worms is het schaap jouw herder.





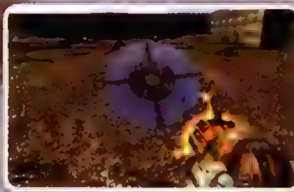
Tom Clancy's Splinter Cell (2002)
Wat is het? Splinter Cell is een stealth game waarin je als Sam Fisher ervoor moet zorgen dat je je missies voltooit zonder dat je gezien wordt.
Wat kan kapot? De duisternis is je vriend in Splinter Cell, maar dat je lampjes kapot kunt schieten zodat je daar gebruik van kunt maken, dat had hiervoor nog geen enkele game gedaan.



War of the Monsters (2003)
Wat is het? Een 3D fighter die zich afspeelt na een invasie van aliens, als robots en monsters het tegen elkaar opnemen in een stedelijke omgeving.
Wat kan kapot? Gooi monsters tegen een flatgebouw en het gaat tegen de vlakte, pas wel op dat je er niet onder staat! Je kunt ook stukken van gebouwen trekken om je tegenstander mee te belagen.



Katamari Damacy (2004)
Wat is het? Een Japanse game waarbij je sterren en planeten moet zien na te maken door een zo groot mogelijke rollende bal te maken van alles dat je onderweg tegenkomt.
Wat kan kapot? Je bal slokt alles op naarmate hij groter wordt, in het begin dus alleen kleine dingen, later ook auto's, schuurtjes en flatgebouwen. Je sloopt op die manier hele steden.



Half-Life 2 (2004)
Wat is het? Behalve de opvolger van moderne klassieker Half-Life, is Half-Life 2 gebouwd op de Source engine, die bekend staat om zijn physics.
Wat kan kapot? Met de Gravity Gun kon je je tegenstander met allerlei zaken bestoken als je even geen kogels had, bijvoorbeeld met de golfplaten van een schuurtje, zagen of ontplofbare tonnetjes.



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (2005)
Wat is het? Een open wereld game, waarbij de Hulk de hele wereld afstruint om uiteindelijk de eindbaas The Abomination te verslaan.
Wat kan kapot? Voertuigen kunnen plat worden gestampt en weg worden geslingerd, maar met de meest krachtige aanvallen vernietig je hele gebouwen.







len dat het de aandacht van de politiek trok. Ontploffende hoofden, harten die eruit gerukt werden, ruggengraten die van de romp getrokken werden, vlees dat van het lijf gebrand werd...
De paniek die vervolgens uitbrak in het Amerikaanse congres, leidde uiteindelijk tot de oprichting van het ESRB ratingsysteem voor games.

1997

In **Carmageddon** kon je op meerdere manieren winnen. Simpelweg de snelste zijn was het saaist, je tegenstander kapot rammen was al interessanter (met een simpel schadesysteem) maar voetgangers en dieren op tal van manieren proberen dood te rijden, was verreweg het populairst. Je kreeg daarbij nog extra punten voor originaliteit ook; zo kon je slippend, achteruit rijdend of simpelweg rammend je slachtoffers pletten.
Deze gameplay werd niet erg gewaardeerd door de autoriteiten. Het spel werd in sommige landen zelfs verboden, in andere landen werden de voetgangers getransformeerd tot zombies en het bloed groen gemaakt..

1999

In 1999, vlak nadat twee studenten een bloedbad veroorzaakten op Columbine High School (twaalf doden, ruim twintig gewonden), kwam **Kingpin, A Life of Crime** uit. In Kingpin was de schade die je toebracht ook daadwerkelijk te zien op je tegenstanders. De tegenstander liet bloedsporen achter en het was mogelijk om bepaalde lichaamsdelen van je vijanden eraf knallen.
Zo vlak na Columbine viel dat niet in goede aarde en dus werd de game uit verschillende Amerikaanse winkelketens geweerd.

2000

Soldier of Fortune ging net iets verder en doet zelfs tot op de dag van vandaag nog de nodige wenkbrauwen fronsen.
In Soldier of Fortune kreeg de speler de mogelijkheid om alle ledematen van bad guys afzonderlijk van de romp te knallen. De graphics waren best okay voor die tijd en zodoende kon je zien hoe het bloed in het rond spoot terwijl je benen, armen, hoofden en zelfs scrotums van bad guys knalde. Na een welgemikt schot kon het voorkomen dat er een jammerend rompje aan je voeten lag, of een baddy zonder ballen, die smeekte om uit zijn lijden verlost te worden.
De game viel zo slecht in de smaak dat het dezelfde classificatie kreeg als een pornografische film.

> **"DESTRUCTIE IS DAAROM, NET ALS CREATIE, EEN MISSIE DER NATUUR."**
> *Markies de Sade*





Company of Heroes (2006)
Wat is het? Company of Heroes is een real-time strategy game die zich afspeelt in de Tweede Wereldoorlog.
Wat kan kapot? Gebouwen kunnen (deels) kapot worden geschoten met granaten, tanks of andere explosieven. Grote explosies laten kraters achter en enorme brokstukken vliegen in het rond, allemaal dankzij de Havok engine.



Black (2006)
Wat is het? Een first-person shooter die bekend staat om zijn filmische opzet, met veel nadruk op geluid en het vernietigen van de omgeving.
Wat kan kapot? Je wapens doen zichtbaar schade aan de omgeving, en alles kan naar tering, zolang je maar genoeg ammunitie investeert.



Crysis (2007)
Wat is het? Crysis is een first-person shooter die vooral bekend staat om zijn grafische pracht en praal, maar de CryEngine zorgt er tevens voor dat je flink wat schade kunt veroorzaken.
Wat kan kapot? Alles zit los in de game, dus kistjes rollen alle kanten op, banden kunnen lek worden geschoten en hutjes ontploffen.



Battlefield: Bad Company (2008)
Wat is het? De eerste Battlefield game met de Frotte engine en een schoolvoorbeeld van een game waarin de omgeving vernietigd kan worden.
Wat kan kapot? Ongeveer negentig procent van alles in de game kan kapot; van bomen, gebouwen tot voertuigen en zelfs de grond.



Just Cause 2 (2010)
Wat is het? Een gekkenhuis deluxe open wereld game, waarbij je belangrijkste accessoire een parachute is.
Wat kan kapot? Het wordt aangemoedigd om zoveel mogelijk vijanden en voertuigen te vernietigen, het liefst in een tiptop combovorm.



Majora's Mask is de minst bekende van de 3D-Zelda's, maar volgens Jurjen qua emotionele diepgang en originele structuur ook de beste. Om uit te leggen wat Majora's Mask voor hem nou zo'n diep emotionerend avontuur maakt, wil hij beginnen met de bekentenis die hij in 2011 van een échte Zelda hoorde.

JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK

'En nu een muziekstuk uit mijn favoriete Zelda...' kondigde Zelda Williams aan in 2011, tijdens het Zelda 25th Anniversary Concert in Londen. '... Majora's Mask!'
Er was die avond al veel gejuicht, maar nog niet zo hard. En, vooruit, laat ik het maar toegeven, als een van de vele Zelda-fans in de zaal, kon ook ik een euforische keelklank niet binnenhouden, na die bekentenis van deze vleselijk aanwezige Zelda. Was het omdat ik net als vele andere gamertjes in de zaal stiekem een beetje verliefd was op deze dochter van de toen nog levende acteur Robin Williams, die ondanks haar ongetwijfeld machtig interessante leven en terloopse schoonheid dus een waarlijk Zelda-connaisseur bleek, ook al had ze het een keer over Kakariko Valley in plaats van Kakariko Village (dat vergeef ik je hoor lieverd, bel je me als je dit leest)? Ja, waarschijnlijk wel.
Maar misschien had het ook wel iets te maken met erkenning. Erkenning van het feit dat de beste Zelda ooit misschien niet het alom geprezen Ocarina of Time is, maar het veel minder besproken, nog niet half zo succesvolle vervolg daarop, Majora's Mask. Een vreemde, griezelige, wat duistere game waar sommige, minder toegewijde Zelda-spelers nooit helemaal doorheen zijn gekomen, maar die door veel fans juist wordt beschouwd als de Zelda voor de échte fijnproevers.
Zeker is dat Majora's Mask door iedereen als schokkend-anders-dan-de-voorganger werd ervaren, toen hij in 2000 verscheen.



Link is dood

Op internet circuleren theorieën dat Link al aan het begin van Majora's Mask sterft, en het hele avontuur vervolgens plaatsvindt in een vaag, nachtmerrieachtig gebied tussen leven en dood, waar Link moet leren zijn dood te accepteren. Dat lijkt me wat vergezocht, maar toch wordt de sfeer in Majora's Mask wel degelijk door thema's als dreigend onheil, dood, verlies en het omgaan daarmee bepaalt. Daarbij zijn de gebeurtenissen, zeker in de beginfase, ook onduidelijk genoeg om tot dergelijke verstrekkende theorieën te komen. Het is mede daardoor ook best een lastig spel om in te komen.
De twee elfjes die de jonge Link zonder heldere aanleiding van zijn paardje laten donderen, de diepe put waar Link in verdwijnt, de ongrijpbare Skull Kid (een weird 'eeuwige jongeling'-achtig personage uit Ocarina of Time dat plots de grote slechterik lijkt te zijn), de vreemde stad Clock Town

"Een vreemde, griezelige, wat duistere game die door veel fans wordt beschouwd als de Zelda voor de échte fijnproevers."



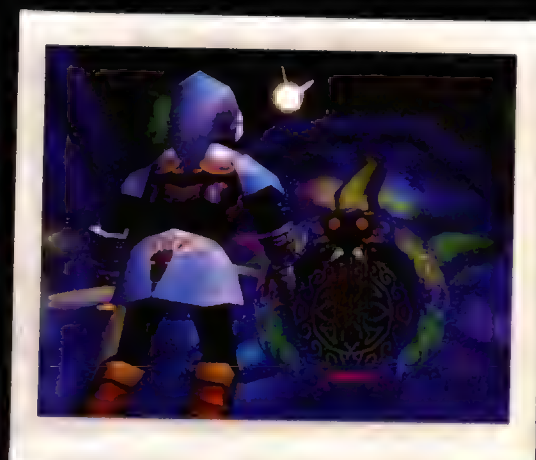




weetje • weetje
De 3DS-remake van Majora's Mask die in de lente verschijnt, krijgt in Europa ook een special edition met een steelbook cover, speldje en dubbelzijdige poster.











weetje • weetje

Het originele Majora's Mask was op de N64 alleen speelbaar als er een expansion pack in dat apparaat was gestoken. Dit accessoire gaf de N64 meer RAM-geheugen, wat in Majora's Mask onder andere werd gebruikt voor betere belichting, fraaiere textures, een verder zicht (dus minder mist) en meer personages tegelijk in beeld.

waar je aanvankelijk té veel lullige loop-en-zoek-klusjes moet opknappen, de introductie van Tingle (nog steeds de verpersoonlijking van alles wat frivool en freaky is in de Zelda-serie), de boosaardig grijnzende maan aan de hemel... het avontuur begint niet echt bekend en vertrouwd. En dan speel je het eerste uur ook nog eens niet met een herkenbare Link, maar met dat kleine, aparte, zwaardloze, aan roze bloemen zwevende, snotspugende wezentje waarin hij is getransformeerd, een Deku Scrub.

Nadat je het tamelijk rechtlijnige fantasy-verhaal Ocarina of Time als behoorlijke bad-ass Link had afgesloten, was het effe slikken en wennen, die introductiefase van Majora's Mask - het voelde allemaal meer als een duistere variant op Alice in Wonderland dan als Lord of the Rings.

En dan heb ik nog niet eens genoemd welke beklemmende spelstructuur aan het eind van die introductiefase als een letterlijk dodelijke deadline op Links tere schoudertjes geplaatst wordt.

Drie dagen

Dít is dan die originele structuur van Majora's Mask: dat je maar drie speldagen (in aardse tijd: 54 minuten) krijgt om de game uit te spelen. Aan het eind van de derde dag stort de maan namelijk op het sprookjesland Termina (als je de blik van Link omhoog richt, zie je dit duivels ogende hemellichaam ook echt steeds dichterbij komen) en is alles en iedereen voorgoed verloren.

"Wie doorzet wordt onvermijdelijk geraakt en meegesleurd door de vaak droevige, soms onthutsende verhalen achter de vele aparte personages."

Omdat het zelfs voor de meest bekwame speed runner niet mogelijk is de game binnen de gegeven drie dagen te voltooien, moet je de Ocarina of Time (dat is een blauwe fluit. Nee, Tjeerd, niet de blauwe fluit die jij nu voor je ziet) vinden en vóór het eind van de derde dag gebruiken om de tijd terug te spoelen. Zodat je de drie dagen nog een keer kunt beleven. En nog een keer. En nog een keer. Net zo lang tot je er gek van wordt. Of totdat je na de tigste cyclus zó veel dingetjes in de wereld hebt veranderd, dat je het magistrale einde kunt bereiken als de meest bad-ass Link ooit.

Wie doorzet, het manipuleren van tijd en gebeurtenissen in de vingers krijgt, en doordringt in de diepere lagen van de quest, wordt onvermijdelijk geraakt en meegesleurd door de vaak droevige, soms onthutsende verhalen achter de vele aparte personages wiens pijn je moet verzachten. En laten we niet vergeten dat de game je ondertussen ook heel veel traditionele Zelda-fun (puzzels, kerkers, hookshots, enzovoort) voorschotelt.



Verrijkt met behoorlijk wat nieuwe gameplay-mogelijkheden zelfs, dankzij de mogelijkheden via maskers allerlei verschillende gedaanten aan te nemen, waaronder die van een Deku Scrub, Goron of Zora.

The Empire Strikes Back

Om iets over Majora's Mask te vertellen, verwees ik daarnet achteloos naar twee films, Lord of the Rings en Alice in Wonderland. Maar eigenlijk zijn er wel beter filmtitels te vinden om Majora's Mask te duiden. Mensen die de film Groundhog Day kennen, hadden bijvoorbeeld al begrepen dat dit 'gevangen zitten in een timeloop' van Link heel erg lijkt op wat Bill Murray in die film overkomt.

En om er een vierde (vier is trouwens hét cijfer in Termina, in tegenstelling tot het cijfer drie dat de avonturen in Hyrule doorgaans typeert - en dat woord 'vier' schijnt in Japan dus een homofoon voor 'dood' te zijn...) filmverwijzing tegenaan te smijten, wil ik graag The Empire Strikes Back nog even noemen. Je weet wel, het vervolg op de eerste Star Wars-film. Zo'n vervolg dat weliswaar het origineel als basis gebruikt, maar daar heel wat schepjes bovenop doet, en zowel qua verhaal als qua actie het hele fenomeen wat volwassener, duisterder en aangrijpender maakt. Zo'n vervolg is ook Majora's Mask.

Als je Majora's Mask nog niet kent, maar jezelf wel beschouwt als Zelda-fan, dan wil ik je ook van harte aanbevelen om de remake van Majora's Mask voor de 3DS te spelen als die in de lente van 2015 verschijnt. Misschien dat je na het voltooien ervan iets beter begrijpt waarom ik geëmotioneerd juichend reageerde op de bekentenis van Zelda Williams. Die inmiddels natuurlijk de voornaamste thema's uit Majora's Mask kent als geen ander. Hopelijk heeft ze bij het verwerken van haar verlies iets aan (de herinneringen aan) deze Zelda-game gehad. ✖





Realisme in Games

SLECHTS 'SCHONE SCHIJN'



DE FABELTJESKRANT IS ER NIKS BIJ

Fotorealistische spelwerelden. Levensechte animaties. Physics waar zelfs Einstein opgetogen van zou raken. Ja, games worden steeds realistischer. Of toch niet? Journalist Graddus brengt ons het laatste nieuws uit spelletjesland. En dat blijkt toch heel andere koek dan het Achtuurjournaal...

CONFLICT KYRAT LEIDT TOT 'MONDIALE MILIEURAMP'

KYRAT - Het bloederige conflict in de Nepalese deelrepubliek Kyrat heeft grote gevolgen voor het wereldwijde leefmilieu. Dat blijkt uit onderzoek van een internationaal team biologen dat vreest voor 'de grootste ecologische ramp sinds de Oerknal'.

De strijd tussen het Koninklijk Leger en de rebellen van het Gouden Pad houdt de Nepalese deelrepubliek Kyrat sinds afgelopen november in een wurggreep. Maar buiten het vele bloedvergieten, blijkt het geschil nog een vervelend neveneffect te hebben: de plaatselijke fauna wordt met uitsterven bedreigd.

Een en ander kwam naar boven tijdens een bliksembezoek van een team topbiologen aan de verdeelde republiek. Zij waarschuwen inmiddels voor verandering in het wereldwijde ecosysteem met een omvang waarbij de ramp in Tsjernobyl op 'een gezellige barbecue' zou lijken.

Naar de oorzaak hoefde men niet lang te gissen. Met name de rebellen hebben er een handje van diverse dieren, zoals olifanten, neushoorns en tijgers, in te zetten bij hun guerrilla-tactieken. Daarnaast worden onder andere de honingdas en zwarte beer massaal geslacht voor hun pels.

Gevraagd om een reactie, is generaal Pagan Min van het Koninklijk Leger duidelijk: "Dieren doden voor hun pels, dat is om uit je vel van te springen!"



FC DORDRECHT WINT CHAMPIONS LEAGUE

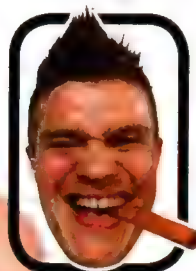


VAN ONZE SPORTREDACTIE - FC Dordrecht heeft voor een daverende verrassing gezorgd door de Champions League te winnen. De 'Schapenkoppen' versloegen in de finale Real Madrid liefst 12-0, en zijn daarmee de eerste Nederlandse CL-winnaar sinds Ajax in 1995.

Bijna twintig jaar nadat het puntertje van Patrick Kluivert Ajax de Cup met de Grote Oren bezorgde, is opnieuw een vaderlandse club de sterkste van Europa. FC Dordrecht - voor aanvang van het miljoenenbal door kenners bestempeld als kanonnenvoer - presteerde het onmogelijke, door in een eenzijdige wedstrijd het Real van Ronaldo, Rodriguez en Ramos van het veld te blazen.

Grote man was spits Mart Lieder; hij scoorde zeven keer, waaronder viermaal met een omhaal. Lieder: "Ik heb hier geen woorden voor. Vorig jaar voor het eerst kampioen van de eredivisie, en nu dit. Wat ben ik blij dat ik dat aanbod van Chelsea afgelopen zomer heb afgeslagen. Dit is geweldig!"

Ook coach Ernie Brands was in zijn nopjes: "Iedereen die Dordrecht op voorhand als het lelijke eendje van Europa zag, hebben we mooi de mond gesnoerd. Of we volgend jaar voor prolongatie gaan? Jazeker. Maar dan wellicht niet als lid van de FIFA, maar van de Japanse PES-League. Hier hebben wij simpelweg alles al bereikt...".





DERDE WERELDOORLOG WEDEROM AFGEWEND

NEW BAGHDAD - Net als vorig jaar en de jaren daarvoor, blijkt ook in 2014 de Derde Wereldoorlog weer op het nippertje te zijn voorkomen. Onze redactie kwam het horrorverhaal op het spoor nadat acteur Kevin Spacey niet op de set van zijn nieuwste film verscheen...

In 2011 lag Europa in puin, maar werd wél een Russische invasie van Amerika vermeden. Een jaar later was Raul Menendez dichtbij wereldheerschappij, terwijl in 2013 de dappere Ghosts ervoor zorgden dat WWIII op de valreep geen doorgang vond. En ja, de goede verstaander had het al begrepen: ook dit jaar was het - bijna - weer raak!

Initiatiefnemer was ditmaal de doortrapte Jonathan Irons (later ontmaskerd als zijnde acteur Kevin Spacey) en zijn Atlas-coöperatie - een private militaire organisatie die onder leiding van de megalomane Spacey een greep deed naar werelddominantie. Dat een en ander - net als al de voorgaande keren - werd verhinderd door de bravoure van een enkele soldaat, mag inmiddels als een gegeven worden beschouwd.

Onze redactie ontdekte de scoop nadat de heer Spacey langer dan normaal wegbleef bij de opnames van zijn semi-autobiografische film 'Method-Acting'. De crew dacht eerst nog aan incontinentie dan wel incompetentie, eer de gruwelijke waarheid aan het licht kwam.

AAP KLOPT LOODGIETER IN KART GRAND-PRIX

MUSHROOM KINGDOM - Tijdens een sensationele laatste race van de Special Cup, heeft de gigantische gorilla Donkey Kong zich alsnog tot winnaar van het kartkampioenschap gekroond. Loodgieter Mario werd tweede, zijn broer Luigi completeerde het podium.

Weinig raceklassen garanderen zoveel spektakel als het kartkampioenschap in Mushroom Kingdom. Zo ook deze editie, waarin de sympathieke mensaap Donkey Kong alsnog aan het langste eind trok door zijn rivaal Mario in de beslissende race op Rainbow Road met 0,000002 seconden voor te blijven. En dat zonder gebruik van het blauwe schild!

Vooraf was het duidelijk: Kong moest minstens in de top drie eindigen om het eremetaal in de wacht te slepen, maar dan wel vóór zijn grote concurrent. Het begin was echter weinig hoopgevend. De gorilla knalde tegen een spookrijdende vrachtwagen en verloor al zijn muntjes, maar dankzij kundig gebruik van de ster- en kogel-power ups knokte hij zich terug. Toen tijdens de laatste ronde Luigi ook nog eens broedermoord pleegde door Mario met een banaan van de weg te rammen, zag Kong zijn kans schoon en glipte erlangs.

Overigens toonde Mario zich na afloop een slechte verliezer; de loodgieter bleek stiekem via een pijpleiding vertrokken...



BLOEDBAD IN LOS ANGELES
DODENTAL VOORLOPIG OP 697

LOS ANGELES - In de nacht van zaterdag op zondag is in de Amerikaanse stad Los Angeles een bloedbad aangericht. Bijna 700 mensen verloren het leven, terwijl er nog zeker 250 in kritieke toestand op de intensive care liggen. De daders zijn inmiddels weer op vrije voeten.



De massaslachting vond plaats tussen 16:30 en 02:00 uur lokale tijd. Ooggetuigen melden dat ze een roze sportwagen met gifgroene velgen door het centrum van L.A. zagen razen. De bestuurder - donker, grote baard - oogde 'beneveld', terwijl de bijrijder - kalend en 'met ogen als een heroïnejunk' - voortdurend vulgaire krachttermen bezigde. Op een gegeven moment reed de bolide het trottoir op, een spoor van lichamen achterlatend.

Toen de dollemansrit drie blokken en minstens driehonderd doden verder ten einde kwam, werd het bloedbad buiten vervolgd. Pistolen, uzi's, shotguns, sluipschuttersgeweren en zelfs een raketlanceerinstallatie werden op nietsvermoedende voorbijgangers geleegd. Gevolg: een paar honderd slachtoffers extra en een stad die meer weg had van de set van een slechte actieflick dan het kloppend hart van de filmindustrie.

Beide daders werden omstreeks 2:15 's nachts door de politie ingerekend. Inmiddels zijn ze weer vrijgelaten, na het betalen van de wettelijk vastgestelde borgsom van 176 dollar. ✖



OVERDOSIS GEEK-LUST IN TOKYO

JUMP FESTA 2014

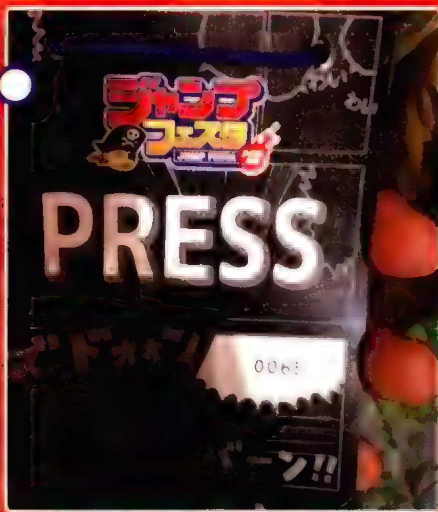
Elk excuus om naar Japan te gaan, is een goed excuus. Dat geldt al helemaal voor onze 'weeaboo' Spanjaard, die volgens ons dat land vooral leuk vindt omdat hij daar een gemiddelde lengte heeft. Maarreh, wat ging Samuel dit keer in Tokyo doen?

"Je krijgt een ***All Access perskaart*** voor het Jump Festa festival, Sam. Normaal krijgen alleen Japanse media die; jij bent de eerste Nederlandse journalist ooit die daar met zo'n ding om z'n nek zal lopen."
Zeggen dat ik me vereerd voelde, zou een enorm understatement zijn. Mijn liefde voor Japan en z'n kunstvormen is ondertussen een vrij bekend fenomeen, maar ik heb nog maar weinig kansen gehad om die zaken van binnenuit te beleven. Mijn aanwezigheid bij Jump Festa (het jaarlijkse festival dat in het teken staat van de franchises die in de wekelijkse Shonen Jump-manga te vinden zijn) gaf mij die kans. En het was vooral... uitdagend.

Jump Festa is ***een evenement voor Japan en Japanners***. Ja, Shonen Jump heeft een kleine schare trouwe lezers in Europa en Amerika, maar hun producten zijn alsnog bedoeld voor de Japanse markt. En ondanks dat ik bekend ben met veel van hun series, was toch de helft van wat ik zag compleet nieuw voor mij. Gecombineerd met het feit dat werkelijk niets daar in het Engels was, waren mijn werkzaamheden vrij lastig uit te voeren.

DETAILS

Maar natuurlijk namen taalbarrière en andere hindernisjes niet weg dat ik op het festival rondliep als een kind in een snoepwinkel. Wie naar Japan gaat, moet dat doen met een open geest en een gevoel voor avontuur, en dat geldt al helemaal voor iets als Jump Festa. Je moet niet zozeer proberen dingen te ontcijferen, nee, je moet je overgeven aan de sfeer en gewoon proeven wat je proeven kunt. De realisaties komen vervolgens vanzelf.
Zo realiseerde ik me uiteindelijk hoe veel groter Naruto en vooral One Piece momenteel zijn dan Dragon Ball, wat voor mij persoonlijk toch een verrassing was. Ook het besef dat deze franchises voor élke leeftijdscategorie gemaakt zijn, daalde dit keer pas écht goed in, want ik zag dat ***meer volwassenen*** van het festival genoten dan kinderen en tieners, ongeacht de schattigheid en/of

















gewelddadige ondertoon van de franchises.
Ook mooi om te zien was hoe veel waarde Japanners nog altijd hechten aan detail; met gemak een kwart(!) van het gehele Jump Festa bestond uit de tentoonstelling van toekomstige figurines. Deze kleine standbeeldjes van bekende manga-personages bevatten prachtige details, zoals ***opgezwollen bloedvaten in aangespannen spierballen***.

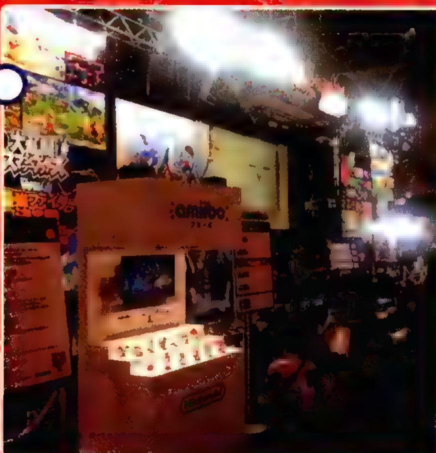
GEEK-LUST

Wellicht de verrassendste realisatie was echter hoe belangrijk Japanners het fysieke aspect van gaming vinden.
Waar we in het westen digitale downloads steeds meer omarmen, en dingen als Skylanders en ***Amiibo*** zien als kinderspeelgoed, is ***de Japanse geek-cultuur*** nog altijd onlosmakelijk verbonden met dingen die je vast kunt pakken. Van speelkaarten en NFC-poppetjes tot grote controllers en arcadekasten; Japanners snappen heel goed dat een fysiek product de connectie van de speler met de digitale wereld versterkt.
Het meest bizarre (en daarmee stiekem ook tofste) voorbeeld hiervan zag ik in de beroemde electronicawijk Akihabara: de arcadegame Lord of Vermillion III. Deze game moet je spelen op speciale machines in arcadehallen, maar dan in combinatie met speciale verzamelkaarten die je zelf moet scoren. Het is Magic the Gathering meets League of Legends, met een snufje Monster Hunter, en voor ons westerlingen net zo hypnotiserend als ogenschijnlijk ondoordringbaar.
Op Jump Festa kwam het fysieke aspect vooral naar voren door het feit dat letterlijk hónderden fans bezig waren met een ***grootschalig toernooi van de nieuwe generatie Yu-Gi-Oh! (subtitel: Zexal) kaarten***. De hoeveelheid poppetjes, ruilkaarten en andere memorabilia zorgden voor een geek-lust die ik in jaren niet gevoeld had.

"Bandai Namco lijkt een brug te willen slaan tussen Japan en het westen."

OBSCUUR?

Jump Festa was dus ***een viering van de gehéle Japanse geek-cultuur***. De nadruk lag op manga-gerelateerde franchises, maar videogames waren duidelijk net zo belangrijk.
Bijna alle grote publishers waren aanwezig, waarvan Bandai Namco (die de games omtrent de grootste Jump-franchises behandeld) de meest prominente was, natuurlijk. Maar ook Capcom stond er, met sterke titels zoals ***Monster Hunter 4G*** en het nieuwe deel van de ***Ace Attorney***-games, dat zich afspeelt in het Japan van de 19e eeuw. Nintendo »







WEEKLY SHONEN JUMP SERIES

Iedereen heeft wel eens gehoord van de manga's Naruto, Bleach en One Piece, maar Jump heeft véél meer franchises die het ook in het westen zeer goed zouden doen. Hier een greep van de series die mij in Tokyo meteen wisten te fascineren!

- **Kochikame:** Een van de oudste en grappigste franchises van Jump, over de stuntelige politieagent Ryo-san, die altijd bezig is met het verzinnen van trends om snel rijk te worden, in plaats van het doen van daadwerkelijk politiewerk. Deze satire wordt gezien als het Japanse equivalent van The Simpsons.
- **Nisekoi:** Raku, de zoon van een yakuza-leider, wordt gedwongen verkering te nemen met Chitoge (de dochter van een rivaal) om de vrede te bewaren. Het enige probleem is dat ze elkaar haten en Raku nog steeds gevoelens heeft voor een jeugdliefde.
- **Hi-Fi Cluster:** In de nabije toekomst is het mogelijk om speciale krachten te krijgen door speciale apps (labels) naar je lichaam te downloaden. Het lichaam van verschoppeling Heita kan helaas met geen enkel label synchroniseren... totdat hij de mysterieuze cyborg Kandera ontmoet.
- **Assassination Classroom:** Koro-sensei is een immens krachtig, octopusachtig beest dat de wereld wil vernietigen. Op een speciale middelbare school geeft hij echter assassination-lessen, om leerlingen de kans te geven hem tegen te houden. Yup.
- **One-Punch Man:** Saitama is een dusdanig krachtige superheld dat hij de meeste monsters met slechts één stoot verslaat. Erkenning krijgt hij echter niet, mede omdat hij door andere (jaloerse) helden gehaat wordt.
- **Toriko:** De titulaire held is een zogenaamde Gourmet Hunter: iemand die sterk genoeg is om in de gevaarlijke Gourmet World op groteske dieren te jagen, en met hun vlees de heerlijkste gerechten te bereiden. Dragon Ball meets Michelin-sterren!



gooide hoge ogen met Pokémon en Smash Bros., terwijl ***Square Enix*** domineerde met een gigantisch aanbod aan toekomstige RPG's (Final Fantasy, Dragon Quest, Bravely Second, etc.) voor handhelds, current-gen consoles én smartphones.
Westerse games mogen het momenteel wereldwijd misschien beter doen dan Japanse, maar daar merkte ik níks van op dit festival; de kracht en het zelfvertrouwen die de Japanse publishers toonden, was immens.
Ja, als mijn ervaringen tijdens Jump Festa (en mijn verblijf in de bekende Tokyo-wijken Akihabara, Shinjuku en Shibuya) mij één ding geleerd hebben, dan is het dat ogenschijnlijke obscure, typische Japanse en 'stervende' fenomenen zoals arcadekasten, J-RPG's en manga alleen zo overkomen omdat we ze hier niet of nauwelijks (meer) zien. In het land van de rijzende zon leven die dingen nog. Sterker nog, ***ze harken nog steeds achterlijk veel geld binnen***.





ZEGEN

Bandai Namco lijkt een brug te willen slaan tussen Japan en het westen. Niet alleen omdat ze populaire manga-games ook hier (gaan) uitbrengen, zoals de Dragon Ball en Naruto titels, maar ook omdat ze zien dat westerse gamers een vernieuwde honger hebben naar typisch Oosterse media.
De dominantie van westerse games is sterk, maar zorgt ook steeds meer voor een verlangen naar alternatieve media. Het is een honger die unieke manga's als Assassination Classroom of Japanse all-star games als J-Stars Versus wellicht kunnen stillen.
Toen Bandai Namco mij hun nieuwste arcadegame, ***Star Wars: Battle Pod***, liet spelen (één van de hoogtepunten van mijn trip) in een speciale arcadekast met een overkoepelend scherm, leken ze zelfs even te willen zeggen: "Als het aan ons ligt komt arcade weer terug naar het westen. We're bringing sexy back." En ik sta achter dat initiatief, met heel mijn hart. Het voornaamste verschil - en de grootste drempel - tussen het westen en Japan, is dat het westen zich focust op het individu, terwijl Japan de groep eert. Maar wat de twee culturen verenigt, is de universele liefde voor plezier, passie en kwaliteit; drie elementen waar Jump Festa zowat in verdronk.
Gamers, het is tijd om Japan weer wat meer aandacht te geven! We zullen er geen spijt van krijgen. ✖





HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX NU OOK DIGITAAL BESCHIKBAAR

GRATIS VOOR POWER UNLIMITED ABONNEES

Home
Edities
Gedownload

Koop (€2,69)

Uitgave 1 2015

Uitgave 10 2014

Uitgave 9 2014

#254 PS3 · PS4 · XBOX 360 · XBOX ONE · WII U · PC · IOS · ANDROID

POWER UNLIMITED

GECHECKT DE NEW 3DS XL!

MORTAL KOMBAT X IN CHICAGO
WOUTER WORDT 2X VERLIEFD

JUMP FESTA 2014
SAMUEL NEEMT EEN OVERDOSIS GEEKNESS IN TOKYO

SAINTS ROW IV: GAT OUT OF HELL
WACKO-TIKTIKTIK-BLOEBLA-ONDERBROEKOPJEFUCKINGHOOFD

DYING LIGHT
DE DOOD ÉN DE GLADIOLEN!

TOTAL WAR ATTILA

Available on the App Store

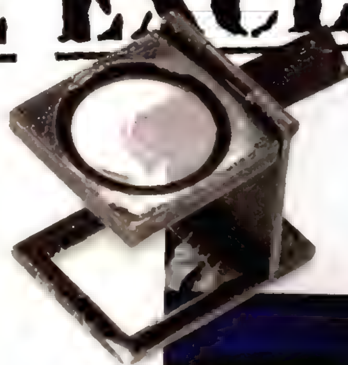
Available on the Google play

POWER UNLIMITED

Check snel:
PU.NL/DIGITAAL

CONSOLEBOEREN ALS GELDSCHIETERS

DE NIEUWE EXCLUSIVES



Aan het eind van de vorige generatie consoles leek de 'third-party exclusive' zo goed als dood, maar inmiddels is ie terug with a vengeance. Wat is er aan de hand in exclusive-land? Nino ging, exclusief voor PU, op onderzoek uit.



Volgens Adam Boyes (links) wordt Street Fighter V honderd procent zeker een PS4-exclusive.

"Street Fighter V wordt vanaf de grond af gebouwd voor PlayStation, en de PlayStation 4 is de enige console waar deze game ooit op zal verschijnen". Duidelijke woorden van Adam Boyes - hoge pief Developer Relations bij PlayStation - tijdens de twintigste verjaardag van de Japanse spelcomputer.
"Dat hebben we vaker gehoord", reageerden de fanboys op het internet. "We zien de Xbox-versie volgend jaar wel verschijnen", beweerden anderen beslist.

Arme fanboys

Toch ben ik bang dat de SF-fanboys zonder PlayStation dikke vette pech hebben. Naar alle waarschijnlijkheid was Boyes niet aan het jokken toen hij de 'console exclusiviteit' (hij komt wel naar de PC) van Street Fighter V aankondigde. Het lijkt er namelijk op dat Sony de portemonnee heeft getrokken en meebetaalt aan de ontwikkeling van het vechtspel.
Dit soort constructies zien we de laatste tijd steeds vaker; titels als Bayonetta 2, Dead Rising 3 en Scalebound zijn allemaal het resultaat van dergelijke deals. Games waar traditionele uitgevers, blijkbaar, geen brood in zagen.
Toen een fan anderhalf jaar geleden op Twitter aan Street Fighter-producer Yoshinori Ono vroeg of hij stiekem met een vijfde deel bezig was, ontkende hij resoluut. In een openhartige reactie liet de beste man weten dat hij geen budget van Capcom kreeg voor een nieuwe game in de serie. Anderhalf jaar later staat een Sony topman op een podium diezelfde game aan te kondigen. Helaas zullen we er nooit achter komen hoe de deal tussen Capcom en Sony precies in elkaar steekt, maar het zit er dik in dat het aanvankelijke gebrek aan budget door de Japanse hardwareboer is aangevuld.

Niet mokken maar knokken

Ook Jurjens lievelingsgame van vorig jaar, Bayonetta 2, had nooit bestaan zonder een consolemaker met diepe zakken. Atsushi Inaba, de producer van de game, zei in een interview dat SEGA geen heil meer zag in een vervolg na de tegenvallende verkoopcijfers van het eerste deel (1.35 miljoen wereldwijd). Dat kwam Nintendo goed uit; er verschijnen immers weinig third-party games voor de Wii U en een hardcore titel als Bayonetta zou het aanbod mooi versterken.

Co-marketing deals

Een type deal dat tijdens de vorige generatie consoles werd geïntroduceerd en nog altijd populair is onder de uitgevers, is de 'co-marketing deal'. De constructie is simpel: de platformhouder betaalt voor de advertenties van een game, zet er z'n (PlayStation/Xbox) logo onder en krijgt daar exclusieve content voor terug. Microsoft doet dit bijvoorbeeld al jaren met Call of Duty en Sony deed het onlangs met Destiny.

De dealtjes van Microsoft

Microsoft lijkt de smaak goed te pakken te hebben. Na titels als Dead Rising 3, Ryse en Sunset Overdrive staan er nog een hoop nieuwe exclusives voor dit jaar in de planning. Naast de games uit eigen stal zullen Scalebound (Platinum Games – zie screen) en Rise of the Tomb Raider (Crystal Dynamics) de kar gaan trekken.



De dealtjes van Sony

Op Street Fighter V en Bloodborne na moet Sony het vooral hebben van eigen titels en indies. Maar met titels als No Man's Sky (Hello Games – zie screen), The Witness (Jonathan Blow) en Grim Fandango: Remastered hebben we het niet over de minste indiegames.



En de PC dan?

**Zoals gewoonlijk is de PC de lachende derde in deze. Games als Dead Rising 3 en Ryse kwamen, ondanks hun 'exclusiviteit', uiteindelijk naar Steam, en Street Fighter V is zelfs al meteen aangekondigd voor het Meesterras.
Leuke extra bij SFV is dat PS4-spelers straks voor het eerst online tegen hun PC-tegenstanders kunnen knokken.**



Street Fighter-producer Yoshinori Ono liet anderhalf jaar geleden nog weten dat er absoluut geen budget was voor een nieuwe Street Fighter.

De rest is geschiedenis; Nintendo bracht Bayonetta 2 uit voor de Wii U, de game kreeg overal lovende recensies, alleen de verkoopcijfers… tja, laten we het daar maar niet over hebben (minder dan 40.000 kopietjes in de eerste week in Japan).
Deals zoals Bayonetta 2 en Street Fighter V zijn redelijk transparant. Een ontwikkelaar wil een game maken, krijgt geen doekoe van de uitgever, maar de platformhouder wil het spel graag exclusief, dus betaalt voor de ontwikkeling: eind goed, al goed.

> “Het is belachelijk dat we er tegenwoordig al automatisch van uitgaan dat een ‘exclusive’ niet echt exclusief is.”

Natuurlijk zullen er wat zure fanboys balen dat de game niet naar hun platform komt, maar als je bedenkt dat de game zonder exclusiviteit niet eens had bestaan, valt er weinig te zeiken.

‘Exclusive’

Voor de consument heeft deze nieuwe trend goede en slechte kanten. Enerzijds valt er weinig af te dingen aan het feit dat een game als Street Fighter V alleen maar het levenslicht ziet dankzij de centen van Sony, anderzijds is het natuurlijk balen voor Xbots dat deze game hen op deze wijze door de neus wordt geboord.
Het is vooral de onduidelijkheid die vervelend is. Zo is niet uitgesloten dat een ‘Super’ Street Fighter V naar de Xbox One komt, en ook een titel als Rise of the Tomb Raider zou best wel eens een timed exclusive kunnen zijn. Dus bij deze mijn smeekbede aan de heren uitgevers en platformhouders om transparanter te zijn over exclusiviteit. Het is tergend dat we nog steeds niet weten of Rise of the Tomb Raider naar de PS4/PC komt en het is belachelijk dat we er tegenwoordig al automatisch van uitgaan dat een ‘exclusive’ niet echt exclusief is. Ik snap dat dit soort aankondigingen bewust vaag worden gehouden om consoles te verkopen, maar ik denk dat deze onduidelijkheid op langere termijn alleen maar wantrouwen schept.
Dus wat dat betreft is het ergens verfrissend om Adam Boyes te horen zeggen dat Street Fighter V alleen naar PlayStation komt… totdat ‘Super’ Street Fighter V toch op de Xbox One verschijnt en ook de woorden van Boyes betekenisloos blijken te zijn geweest. ✖

Sony’s pub fund

Naast deals met grote bedrijven, heeft Sony ook een apart potje voor kleine studio’s die hun game op PlayStation-platformen willen uitbrengen, maar daar geen geld voor hebben. Sony stelt een voorschot van maximaal 500.000 dollar beschikbaar dat pas terug wordt betaald als de game uit is. Ook helpt Sony de studio’s met de marketing en PR van deze games. Titels als Guacamelee!, Metrico en Joe Danger maakten gebruik van deze constructie.

ID@XBOX

**Het antwoord van Microsoft op Sony’s Pub Fund is ID@XBOX. Indies die meedoen aan dit programma krijgen gratis devkits en een gratis Unity-licentie van Microsoft, alsmede de mogelijkheid om hun titels zelf te publiceren op de Xbox One.
Net als bij Sony hoeven indies niet te betalen om een patch voor hun game uit te brengen, maar in tegenstelling tot Sony krijgen ze geen geld voor de ontwikkeling. Onder andere Cuphead, Goat Simulator en het Nederlandse Speedrunners vallen onder de ID@XBOX-vlag.**

Bayonetta 2 had nooit bestaan zonder de financiële steun van Nintendo.

Only on Xbox One
SCALEBO

Rise of the Tomb Raider is typisch zo'n 'exclusieve' game die later zomaar op andere systemen kan verschijnen.

WOUTER DAALT AF IN DE NETHERREALM





In het koude Illinois, aan de rand van het enorme Lake Michigan, ligt Chicago. Na goed zoeken in het noordelijkste puntje van deze magische stad, vond Wouter een portal naar een ander niveau van bestaan, een ander rijk: de NetherRealm...

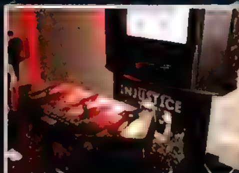
De thema's van Mortal Kombat X zijn niet liefde, knuffelbeestjes en de magie van vriendschap. Hoewel... magie is in principe wel een belangrijk onderdeel van deze duistere franchise, waarin vierarmige eindbazen met vuurballen smijten en insecten-vrouwtjes maden uit gaten in hun lichaam trekken... maar dan vooral ZWARTE MAGIE UIT DE HEL. Of liever: zwarte magie uit de Netherrealm of uit Outworld, beide tot de verbeelding sprekende rijken, gedomineerd door fantasy-achtige en mythische wezens.
Vampiers, centaurs, goden, ninja; de lore van MK beperkt zich op geen enkele wijze en dat is de voornaamste reden waarom ik zo gefascineerd ben door deze franchise. Maar er ligt geen focus op het verhaal van MK X deze trip, het is vooral de online competitieve kant waar NetherRealm onthullingen over wil doen. Ik heb natuurlijk wel een paar snippets uit mister Boon himself weten te trekken, dat lees je in een kader, maar ik ga het vooral hebben over de spil van Mortal Kombat: harde knokpartijtjes, al dan niet online.

CITY OF SHIKAAKWA

En ik maar denken dat er geen Amerikaanse stad in de buurt komt van New York met haar grootse, machtige uitstraling. Maar toen kwam ik voor het eerst in Chicago, waar ik met opengevallen kaak over de Magnificent Mile slenterde. We hebben natuurlijk allemaal in Watch_Dogs door deze stad in het Noordoosten van de Verenigde Staten gelopen, maar dat is de kinderversie. Het door Brainiac gekrompen Chicago, zeg maar. Als je eenmaal fysiek op de Michigan Avenue Bridge staat, omhoog starend naar *die rijke rukker Donald Trump z'n huge-ass toren*, dan besef je opeens dat je in een metropool staat. Dit is niet zomaar een stad, dit is een glanzende, gitzwarte bruut van beton en asfalt, een monster genaamd *shikaakwa* dat miljoenen mensen genadeloos heeft verorberd. En ik was daar één van... hoewel ie me een paar dagen later hopelijk weer zou uitspugen.











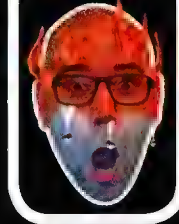
STUDIO VISIT

DE ENTRANCE

De meeste gamestudio's hebben wel ergens een gang die vol gestopt is met prijzen en merchandise, maar NetherRealm gooit hun indrukwekkende collectie meteen in de entree van hun toko, waardoor je onmiddellijk het gevoel hebt een epische tent binnen te wandelen. Een hele muur action figures, kasten vol met collectibles en zelfs een gedeelte waar film-rekwisieten zijn uitgesteld, maakten de MK-fan in mij meteen aan het begin van de tour met een fikse schop wakker.
Mijn hoogtepunten waren een buste van fan-favo Sub-Zero, een Motaro model dat voor een trailer gebruikt was en een statue van Kitana. Maar het was vooral Goro waar ik een blije geek van werd: de entree van NetherRealm stelde niet alleen een vette action figure en statue van de eindbaas tentoon, ook was z'n ontlichaamde hoofd te zien, eentje die gebruikt was in de MK film uit 1995!

DE KUNG... LAUW

In een speciaal voor de pers ingerichte ruimte kunnen we altijd terugkomen om potjes MK X te spelen. Alle tot nog toe aangekondigde characters zijn speelbaar, van Sub-Zero tot aan Kano en Cassie Blade, inclusief alle drie de stijlen die per knokker beschikbaar zijn.



KOMBAT X





Speciaal voor dit event had NetherRealm een 'nieuw' gezicht aan het rooster toegevoegd: Kung Lao, de welbekende, voormalige Shaolin monnik met z'n akelig vervaarlijke hoed. In de eerste instantie werd ik hier niet heel extatisch van, aangezien hij verre van mijn favoriete strijder is, maar in de praktijk blijkt de goede vriend van Liu Kang niet onder te doen voor de rest van de aangekondigde cast. Z'n drie vechtstijlen bieden totaal verschillende toepassingen voor z'n scheermesscherpe hoed, van de standaard smijt-en-doet-schade-move, tot aan de tactische variant waarin de hoed een stuk langzamer vliegt en je je tegenstander naar achteren dwingt, waardoor je kansen creëert voor een combo of een andere special. Z'n fatality is misschien een beetje, eh... voorspelbaar, maar de manier waarop Kung Lao z'n hoed gebruikt als een decoupeerzaag om z'n vijand precies in tweeën te slicen, ziet er heerlijk ranzig realistisch uit in de current-gen graphics!

EXTENDED MK UNIVERSE

Vanaf januari komt er een Mortal Kombat X comic (van DC natuurlijk) aan en het tweede seizoen van de awesome MK-webserie, Legacy, staat al geruime tijd online. Ga checken die shit, want dit is misschien wel de stoerste webserie ooit, nog beter dan vergelijkbare Halo-serie Forward Until Dawn.
Wat betreft een Mortal Kombat film, volgens Ed Boon zijn er constant gesprekken over, maar is er momenteel 'nothing to announce.' Als dat geen misschien is!
Ed Boon zou het trouwens fantastisch vinden om een action adventure game van Mortal Kombat te maken, zoals zijn partner van destijds, Tobias Boon, met Mortal Kombat Mythologies heeft gedaan. Sterker nog; hij zegt zo'n game gemaakt te willen hebben voordat hij het loodje legt! Dus op een dag...



DEZE STAD!

Normaal gesproken als ik naar de States ga, iets dat ik graag doe en het liefst zo vaak mogelijk, beland ik in een vrij warme stad zoals LA, San Francisco of Seattle. Chicago is bijna het tegenovergestelde: koud en winderig (niet voor niets heet het The Windy City), met ***de duisternis die al om half vijf 's middags inzet en de straten verandert in zwarte, van het vocht glanzende stroken.*** Vanaf Michigan Lake, de enorme plas water naast Chicago die anderhalf keer meer oppervlakte heeft dan Nederland, blaast er een koufront door de stad die de Amerikanen in overdreven grote sjaals en jassen hult, klagend over 'extreme temperatures'.
Dit Yankee-gejengel, regelmatig overstemd door de metro die over de houten/stalen stellages boven de straat raast, vormt een sfeervol geheel, een aangename 'hustle & bustle'. Dít is een Stad, dames en heren, eentje die qua atmosfeer zeker kan wedijveren met het imposante (wat het toeristenwoord bij uitstek is) Manhattan. En man wat vind ik het mooi om in zo'n Stad te zijn! »



STUDIO VISIT

LUNCH IN DE NETHERREALM

In de NetherRealm eet je je lunch tegen een achtergrond van een doormidden gesneden lijk waar het bloed uit gutst!

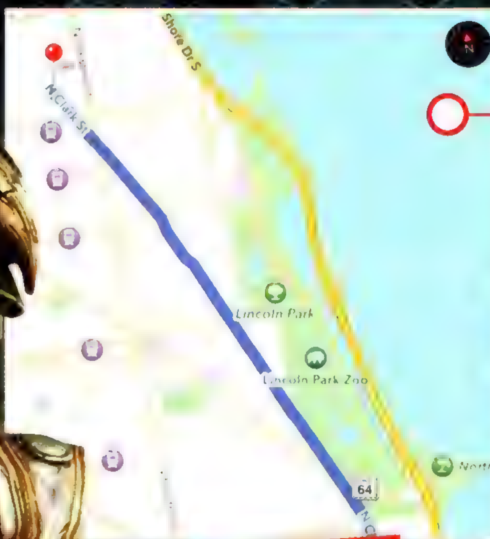


FUCKING FACTIE

Injustice: Gods Among Us deed al wat leuke dingen op het gebied van online modes, maar Mortal Kombat X neemt diens nek en doet er een giraffe mee, het uitrekkend tot ongekende lengtes! MK X gaat de online community verdelen in Factions, want zodra je online gaat, zal je moeten kiezen tussen vijf verschillende facties die gebaseerd zijn op characters uit MK X - de White Lotus Clan is eentje die z'n oorsprong vindt in de achtergrond van dudes zoals Liu Kang en Raiden, terwijl de Black Dragon Kano's tegenreactie is op de Special Forces van Sonya en Jax. Waarmee de dude met de metalen armen inderdaad onofficieel aangekondigd is! Alles wat je doet in de game, zowel single- als multiplayer, zal bij de gezamenlijke War Points van jouw Faction opgeteld worden gedurende een bepaalde periode (waarschijnlijk een week); een systeem dat door bepaalde MMO's geïnspireerd lijkt te zijn.
Aan het einde van de week zal één Faction de winnaar zijn en krijgt elk lid daarvan badges en andere beloningen. Wil je harder scoren, dan zal je tegen leden van andere facties moeten knokken en er zijn ook nog challenges die dagelijks veranderen en voor dikkere punten gaan zorgen. Dit alles voor de teamspirit, online coherentie en als manier om je liefde voor bepaalde characters aan de wereld te tonen!
Maar daarnaast heeft de keuze van je factie ook invloed op de hele look van de menu's in MK X, aangezien elk van de vijf Factions een ander thema met zich meebrengt. Wow, die gasten van het art department van NetherRealm moeten zichzelf zowat een Fatality hebben gewerkt...

ZOEKTOCHT

Een van mijn favoriete bezigheden gedurende een trip naar een onbekende stad, is lange wandelingen maken, op zoek naar winkels waar ik zoveel mogelijk dollars kan wegpompen. Want in de States, beste vrienden, daar is shizzle goedkoop! Gewapend met *een paar screendumps van Google Maps* waarop routes naar de dichtstbijzijnde comic- en skatekleding-winkels staan, trek ik dan de unknown city in. Te voet, want ik ben te gierig om een taxi te betalen, en natuurlijk met knallende beats in de oren voor extra immersie.
De beste comic-winkel weet ik al snel te vinden, hoewel die toch wel een stevige vijftig minuten wandelen vanaf m'n hotel ligt. Graham Crackers heet ie en ik scoor er een dikke deal aangezien er sale is. De skatekleding-winkel daarentegen... Als je, net zoals ik, gek bent op schoenen en andere kleding van merken zoals DC Shoes, Plan B, Volcom en Etnies, dan heb je in Chicago weinig te zoeken. Ik heb letterlijk vijf kilometer gelopen voor de dichtstbijzijnde skate apparel shop, maar ik kon er niets mee; on-Amerikaans duur en belachelijk weinig aanbod. Gelukkig was er nog een retro-gamewinkel in de buurt om de barre tocht enigszins nuttig te maken.



CHALLENGE ACCEPTED

De Factions moeten het community-gevoel vergroten en inspelend op diezelfde gedachte van ons-tegen-hen, is Team Battle Match bedacht. Geïnspireerd door het coole concept van King of the Hill en Survivor uit Injustice: Gods Among Us, word je in deze mode in een soortgelijke

STUDIO VISIT

GORO'S LAIR

Alsof de enorme collectie collectibles en andere goodies van onschatbare waarde nog niet genoeg waren, heeft de studio van NetherRealm nog een hotspot van ongekende proporties. En dan heb ik het niet over de motion capture studio, hoewel ze daar terecht trots op zijn. Want daar heb ik er inmiddels al wel tien van gezien en het blijft een grote, lege ruimte met cameraatjes erin. Nee, ik heb het over Goro's Lair, NetherRealms eigen arcadehal. Gedecoreerd met treffende neonlichten en uitgerust met een speciaal voor de studio gemaakte kast van Injustice: Gods Among Us, een rij The Grid (shooter uit 2000 waar Ed Boon aan gewerkt heeft) machines en natuurlijk de hele mik MK's. Een heerlijke tent die we eigenlijk ook op de PU-burelen zouden moeten hebben!



MIJN TOP 3 NIEUWE MK X KNOKKERS (TOT NU TOE)

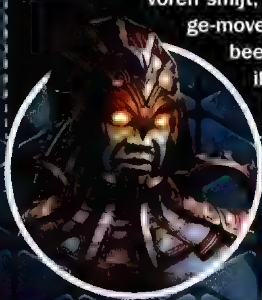
3 CASSIE CAGE

Cassie is qua moves niet m'n favoriet - hoewel ik het altijd leuk vind als iemand een gun meeneemt naar een fistfight - maar wel het idee dat ze een dochter is van twee MK-favorites. Ben zwaar benieuwd wat ze met haar gaan doen in het verhaal. Niet lachen, het verhaal van Mortal Kombat 9 was ook best boeiend!



2 KOTAL KAHN

Een vrij lomp character met een stel trage specials, die natuurlijk keihard aankomen. Ding is dat hij ondanks z'n traagheid toch heerlijk allround is, met een afstandsmove waarin hij z'n Siegfried/Nightmare-achtige zwaard naar voren smijt, en een heerlijke charge-move. Hij lijkt eigenlijk een beetje op Nightwolf, waar ik overigens ook geen hater van was.



1 D'VORAH

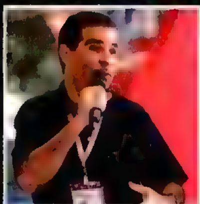
Een insecten-chick is sowieso bruut bedacht en haar moves zijn minstens zo briljant. Ze trekt maden uit haar buik, vergiftigt haar vijanden en doet zware uppercuts met haar extra, bidsprinkhaan-achtige ledematen, dit alles op een zieke snelheid. Ze is echt een nasty girl en, anders dan de Mileena's en Kitana's van MK, totaal niet gemaakt om puberhormonen op hol te jagen.



lobby gegooid, waarin twee teams gevormd worden. Uit deze teams worden op random wijze spelers tegenover elkaar gezet in matches, die los van elkaar worden uitgevochten, waarna iedereen weer terugkomt in de lobby. Het team met de meeste potjes wint de wedstrijd, waarna high fives en grats/vloeken en n00b-getier over en weer legitiem zijn. Natuurlijk kunnen Facties het ook tegen elkaar opnemen, wat waarschijnlijk weer voor meer punten voor je factie-vrienden zal zorgen.
Wil je je Faction op een wat meer singleplayer georiënteerde manier bijstaan, dan kan dat bijvoorbeeld door de semi-nieuwe mode Living Towers een kans te geven. Deze uitbreiding van de Challenge Tower, een mode waarin je steeds hoger klimt in een toren bestaande uit driehonderd challenges, biedt maar liefst drie verschillende torens die constant aan het veranderen zijn. Yup, vandaar het woord 'living', ze zijn gewiekst daar bij NetherRealm.
Eén toren biedt ieder uur andere uitdagingen en verandert van lengte, eentje ververst elke week en dan is er nog een Events Tower die gereserveerd is voor speciale gelegenheden, zoals vakanties. Er zijn dus bij elkaar honderden verschillende omstandigheden om in deze torens knokpartijtjes te overleven, van bijtend zuur dat uit de lucht komt flikkeren, tot aan potjes waarin de vechters twee keer zo snel bewegen; het blijft gestoord verrassend.

MK X: WAAR DOEN WE HET VOOR?

In gesprek met de MK man himself, Ed Boon, wist ik een kruimeltje van het verhaal van MK X los te peuteren: "Het speelt zich vijfentwintig jaar in de toekomst af... Nou ja, om eerlijk te zijn begint het vlak na Mortal Kombat 9, en dan over het gehele verhaal heen, kom je op een gegeven moment op het punt van vijfentwintig jaar later. Dus er zijn gebeurtenissen die plaatsvinden vlak na MK9, dan vijf jaar later, tien jaar, vijftien jaar, vijfentwintig jaar, en dan zie je de nakomeling-characters [*let op het gebruik van meervoud in deze zin!*] zoals Cassie Cage en... en zo, ten tonele verschijnen. Het is echt een heel lang verhaal, en er zijn flashback-sequenties, en er is timelapse-gedoe, het is een heel erg interessant verhaal om in te participeren."



COME TOGETHER

En dan, na twee dagen volop genieten, is het tijd om afscheid te nemen van NetherRealm/Chicago. Ondanks dat ik redelijk teleurgesteld was dat NetherRealm/Chicago mij niet kon bedienen met info over de MK X Story Mode/goede skatewinkels, ben ik toch een beetje verliefd geworden op z'n aangekondigde MK X modes/brute skyline. Bovendien maakte het MK museum/lekkere eten veel goed! Ik kom graag een keer terug om Injustice: Gods Among Us 2 te checken/meer van de stad te verkennen. En dan wil ik graag een NetherRealm mok voor Jan meejatten/een Chicago pizza eten.

Groeten,
Wouter de gamecriticus/
Wouter de toerist ✖



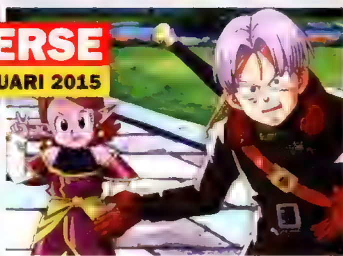
'OUDERWETSE' KWALITEIT

LINE-UP 2015 BANDAI NAMCO GAMES

De laatste jaren heeft het westen steeds meer z'n rug gekeerd naar typisch Japanse games. Want te manga. Te ADHD-erig. Te raar. Als het aan Bandai Namco ligt, is dit echter het jaar dat we Japan weer digitaal gaan omarmen. Samuel verbleef een week in Tokyo om te zien of hun aankomende games de potentie hebben om dat klaar te spelen. Spoiler alert: YUP!

DRAGON BALL XENOVERSE

PS4 / XBOX ONE / PS3 / XBOX 360 - 13 FEBRUARI 2015



Dragon Ball, de meest invloedrijke manga en anime ter wereld, heeft nu al bijna meer games op z'n naam staan dan het aantal keer dat Jan in z'n leven op trip is geweest. Als deze franchise er dus in slaagt om te verrassen, dan is dat uitermate noemenswaardig.

Waar dit deel het hardst op inzet, is het feit dat het de speler de kans geeft om alle belangrijke gebeurtenissen van de Z saga's te herbeleven. De compleet nieuwe personages Mira en Towa stelen namelijk energie uit verschillende tijdperken, waardoor de tijdslijnen veranderen en jij door Trunks naar het heden wordt gehaald om hem te helpen alles te corrigeren.

Dit houdt in dat jij niet alleen alle belangrijke schurken zult bevechten (Freeza, Cell, Buu, Great Apes, etc.) maar die momenten ook op een alternatieve manier zult meemaken. Als je bijvoorbeeld altijd al had willen weten hoe het zou zijn als Vegeta de leider van de Ginyu Force was geweest, dan is Xenoverse de ideale game voor jou.

Wellicht nog belangrijker (en de reden waarom deze game interessant kan zijn voor élke gamer) is het feit dat Xenoverse ook gameplay-technisch nieuwe dingen doet. Het is een volledig driedimensionale fighter die je alles wat je associeert met Dragon Ball (van teleporteren tot veranderen in een Super Saiyan) in real-time laat doen, en dat op een intuïtieve manier.

De design keuze om de speler speciale aanvallen te laten uitvoeren door simpelweg de rechter trigger ingedrukt te houden en op een knopje te drukken, is dusdanig geniaal, dat ik binnen vijf minuten met Goku bliksemsnelle combo's uitvoerde (inclusief Kamehameha, uiteraard).

Ook zal de game tig modi bevatten, waaronder een paar voor online multiplayer én een Budokai World Tournament stand.

Beste Dragonball game ooit? Zou zo maar kunnen.

Waarom de game ook de Super Saiyan 4 transformaties bevat uit Dragon Ball GT, terwijl de game zich verder alleen focust op alles uit Dragon Ball Z (inclusief de film Battle of the Gods!) is mij nog onduidelijk, maar een kniesoor die daar moeilijk over doet.



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

PS4 / XBOX ONE / PC - 2015

Voordat ik begin met losbarsten in enthousiast gejuich, wil ik eerst duidelijk maken dat ik géén Naruto fan ben. Ik vertel dit omdat ik iets wil zeggen wat voor de meesten van jullie (inclusief mezelf) ongeloofwaardig gaat klinken. Okay, komt ie: Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 (NSUNS4) is een van de mooiste videogames die ik óóit heb gezien. En dat meen ik.

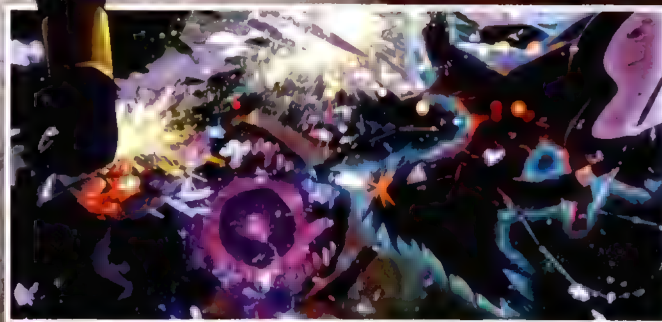
NSUNS4 was de enige door mij in Tokyo gespeelde Bandai Namco titel die exclusief ontwikkeld is voor de current-gen consoles (het gros van de andere games zal ook uitkomen voor de vorige generatie) en dat was te zien. Man, die game is nog mooier dan de animé. Dan animé in het algemeen, zelfs. CyberConnect2 heeft altijd al prachtige games gemaakt die trouw waren aan hun bronmateriaal, maar deze keer hebben ze zichzelf overtroffen.

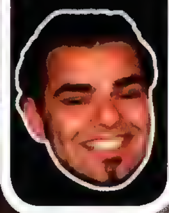
In de build die ik speelde, vocht ik als Hashirama tegen Madara in een brandend bos, terwijl op de achtergrond een reusachtige golem in een strijd verwikkeld was met de gigantische vos met negen staarten. Ik bleef maar zeggen: 'Wow, dat dit allemaal in-game gebeurt!'

Zoals bij de meeste games van CyberConnect2 was de gameplay voornamelijk functioneel; strak, maar relatief statisch, en vooral in dienst van het verhaal en de (oogverblindende) visuals. Je speelt om het verhaal te zien, niet om S-ranks te halen, ofzo.

Maar alsnog: NSUNS4 is bewegende kunst en een dusdanig prachtig ontwikkeld eerbetoon aan het laatste gedeelte van de Naruto saga dat het wellicht de belangrijkste manga-gerelateerde game-release in jaren zal zijn. Misschien dat het tijd is om fan te worden!







TALES OF ZESTIRIA

PS3 - Q2 2015

De Japanse cultuur is er een die perfectie nastreeft. Waar de westerling vaak een moderne 'uomo universale' probeert te zijn die meerdere disciplines beoefent, legt de Japanner zich toe op één ding, in de hoop die als geen ander te kunnen meesteren. Dat is ook te zien aan hun videogames.
Tales of Zestiria is wat dat betreft een bijzondere game, want het is niet alleen een prachtige zwanenzang voor de PlayStation 3, maar ook een evolutie van de Tales of-reeks die het hele J-RPG genre weer een beetje stroomlijnt, zonder de tradities ervan uit het oog te verliezen.
De wereld van Zestiria is oogstrelend en gigantisch (en deed me zelfs denken aan Zelda's Hyrule) maar technisch dusdanig efficiënt dat er géén laadtijden zullen zijn wanneer de speler in een gevecht verwikkeld raakt. De frustratie die men vaak in dit genre ervaart wanneer het verkennen van de wereld onderbroken wordt door battles, wordt hiermee zo goed als weggevaagd. Japan kan niet wachten op deze game (de binnenstad van Tokyo hing vol met posters ervan) en dat geldt ook voor ondergetekende.





ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3

PS3 / PS4 / PS VITA / PC - Q3 2015

One Piece is de grootste manga franchise van dit moment, met een wereld en cast die de complexiteit van die van bijvoorbeeld Game of Thrones met gemak overschaduwt. Des te ironischer (of misschien juist toch des te logischer?) dat de serie dit jaar komt met een relatief simpele Musou game in plaats van een epische, cinematografische titel.
Pirate Warriors 3 is, net zoals bijvoorbeeld Hyrule Warriors, een game die de haast hypnotiserende gameplay van Dynasty Warriors combineert met de wereld van One Piece, en dat is verdomd leuk. Zelfs als je de personages niet kent! De animé staat deels bekend om z'n dynamische, cartoony actie, en dat is perfect vertaald naar de over de top Musou gameplay. Hoofdpersoon Monkey D. Luffy stal de show met zijn rubber-achtige ledematen (perfect om grote groepen tegelijkertijd mee te raken) maar elk personage in dit uitgebreide derde deel liet me meerdere keren lachen met hun waanzinnige aanvallen.



RISE OF INCARNATES

STEAM - 2015

Een grote verrassing voor mij was Rise of Incarnates, een free-to-play game voor Steam die om twee tegen twee gevechten draait. Elk personage heeft een tweede vorm, gebaseerd op een mythologisch wezen, en door melee-aanvallen te combineren met projectielen en mythologische krachten, moet je zo effectief mogelijk het vijandelijke team uitschakelen.
Verfrissend is dat de game werkelijk free-to-play is (alles is meteen speelbaar; je betaalt slechts voor esthetische dingen, zoals outfits) en dat het een uniek levenssysteem heeft. Niet elk personage is namelijk evenveel 'waard'; de sexy Lilith gaat snel dood, maar verliest slechts één leven. Zwaardere personages, zoals Fenrir, 'kosten' echter twee of zelfs drie levens; en het is dit systeem, gecombineerd met de verslavende, bliksemsnelle actie, die mij in Tokyo aan de PC gekluisterd hield.



J-STARS VICTORY VS+

PS3 / PS4 / PS VITA - 2015

Net als bij Rise of Incarnates zijn de gevechten in J-Stars twee tegen twee. Producer Koji Nakajima koos hiervoor omdat hij, als fan van de franchises, in de wekelijkse Shonen Jump manga wilde zien hoe het zou zijn als iconische personages als Goku samen zouden werken met bijvoorbeeld een Toriko. Conceptueel is dat inderdaad tof. Toen ik Luffy tegen Ichigo zag vechten op de Dragon Ball planeet Namek, kreeg ik daadwerkelijk effe dat vrolijke gevoel dat ik voorheen slechts associeerde met het eclectische Super Smash Bros.
Toch was dit de enige titel in de Bandai Namco line-up die mij niet helemaal wist te grijpen; de gameplay kwam erg dertien-in-een-dozijn over en de game had een geforceerde, ietwat zielloze look. Ik geef het vergelijkbare maar veel opwindendere Rise of Incarnates de schuld! ✖





IS VRIJHEID BLIJHEID? DE TOEKOMST VAN DE MULTIPLAYER

Games evolueren, dus logischerwijs ook de multiplayer. De laatste tijd lijkt die evolutie echter tot stilstand gekomen. 'Innoverende' MP's als Driveclub, GTA Online en The Crew kregen de gamers allerminst massaal op de banken. Hoe kan dat? JJ ging op onderzoek uit en vond een opvallende link tussen de moderne multiplayer en het echte leven.

De multiplayer mode is door de jaren heen behoorlijk veranderd. Wat ooit een speelmodus was die alleen offline op de bank gespeeld kon worden, ontwikkelde zich via een exclusieve online mode op de PC, tot dé reden voor de aanschaf van veel games. Multiplay is big business!

De entree van de current-gen consoles zou volgens de developers zorgen voor de volgende stap in de MP-evolutie. Dankzij de verbeterde techniek, de cloud en het snellere internet zou de gamer in spellen als Destiny, The Crew, Driveclub en GTA Online niet alleen mooiere graphics, meer spelers en grotere maps voorgeschoteld krijgen, maar ook meer vrijheid. SP-avonturen in een continu veranderende online wereld én een verregaande samenwerking met andere gamers. En wie wil dat nou niet?

Maar het liep allemaal anders. De open werelden van vooral The Crew, Driveclub en GTA Online leidden eerder tot frustratie dan extra fun.

Waar lag het probleem? Hebben developers de techniek niet in de vingers, missen ze creativiteit of is er iets anders aan de hand?

GTA ONLINE

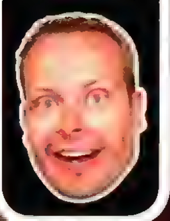
Rockstar prees de online modus van GTA V aan als een aparte game met een open wereld, waarin de speler (met anderen) zijn gang mocht gaan en de door Rockstar of zelf gecreëerde uitdagingen in eigen tempo kon afwerken.

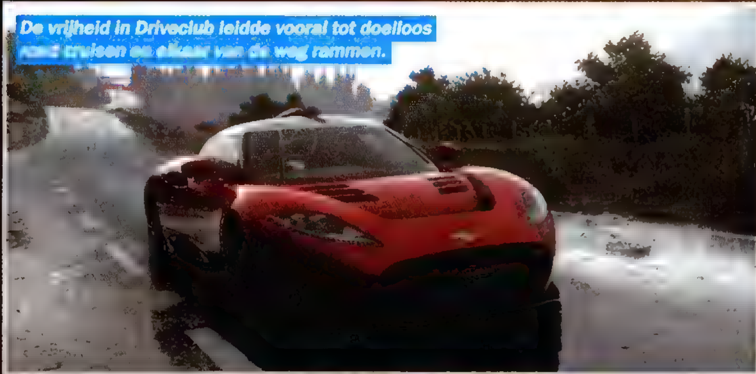
Klonk behoorlijk innovatief en cool. De praktijk bleek echter weerbarstiger. Net als in de echte wereld is vrijheid leuk en aardig, maar de mens blijkt het vaak niet aan te kunnen. Rockstar zei tegen de gamer: 'Hier is Los Santos, we hebben er allerlei coole shit in gestopt, doe er maar mee wat jullie willen.'

Het resultaat was vooral chaos. Gamers grepen het


Counter-Strike is dankzij de community volgens velen nog steeds de beste MP shooter ooit gemaakt.


Waarom worden dedicated servers of matches met eigen regels nog steeds niet toegestaan in CoD?




De vrijheid in Driveclub leidde vooral tot doelloos rond cruisen en elkaar van de weg rammen.



"De geforceerde, van bovenaf opgelegde en structuurloze vrijheid die nu in de nieuwe MP's bestaat, werkt vaak niet."

gebrek aan structuur vooral aan om te klooten. Niemand wilde ook samenwerken met onbekenden. En als men het al deed, dan haakte de meerderheid af zodra er niet gewonnen kon worden. En dus werd een MP, die in potentie zoveel te bieden had, vooral een speeltuin vol puberaal gedrag en onbegrip.

DRIVECLUB & THE CREW

De MP van racegames zit al jaren in het slop. Veel verder dan 16-player races komt de industrie niet. En dus leken Driveclub en The Crew met hun enorme open wereld waarin je met een team tekeer kon gaan, een welkome aanvulling.
Beide games trof echter hetzelfde lot als GTA Online. Gamers bleken zonder een duidelijke structuur niet graag samen te werken. De vrijheid in de wereld leidde daardoor vooral tot doelloos rond cruisen en elkaar van de weg rammen. Zelfs bij matches, gewoon omdat er geen regels waren. En dan is de fun, zelfs voor de goedwillende racer, snel weg.

SCHIJNVRIJHEID

Maar wie heeft nu schuld aan dit alles? De gamer omdat hij niet zonder structuur kan of de developer omdat hij geen structuur aanbrengt?
Het antwoord is: beiden. Maar waar de mens niet snel zal veranderen (we bewijzen al eeuwen niet zonder structuur te kunnen), kan de developer dat wel. En die verandering hoeft helemaal niet tot het teruggrijpen naar old school MP-regels en gewoonten te leiden.
Developers stellen in GTA Online, The Crew en Driveclub dat de gamers de vrijheid hebben om te doen en te laten wat ze willen, maar dat klopt niet helemaal. Genoemde vrijheid behelst feitelijk niet meer dan dat men zelf kan bepalen in welke volgorde en met wie men de voorgebakken missies afwerkt. En dat is schijnvrijheid. Schijnvrijheid die ook nog eens misbruikt wordt omdat men de voorgebakken content straffeloos naar eigen goeddunken kan afwerken.

SAMENWERKEN

Waarom niet kiezen voor een andere visie op het begrip 'vrijheid'? Een visie die gamers in staat stelt de content en de bijbehorende regels van de MP samen met de developer vorm te geven.
Ten eerste weten gamers het beste wat ze willen en ten tweede vergat je, net als in real life, iets van jezelf minder snel. Waarom kun je in The Crew niet je eigen races en regels maken? Waarom mag je in FIFA geen eigen competities vormen? Waarom bepaalt Bungie wie er wel of niet voor een bepaalde Raid in aanmerking komt? Waarom worden dedicated servers of matches met eigen regels nog steeds niet toegestaan in CoD?

TIJD VOOR LEF!

In het verleden hebben modders vaak de beste en meest populaire spelvarianten en maps opgeleverd. Counter-Strike is dankzij de community volgens velen nog steeds de beste MP shooter ooit gemaakt. Tig jaar na dato.
Het is algemeen bekend dat developers bang zijn om hun eigen game open te stellen voor gamers, maar de geforceerde, van bovenaf opgelegde en structuurloze vrijheid die nu in de nieuwe MP's bestaat, werkt vaak niet. Vernieuwing is vooral lef tonen en dat moment is wat mij betreft nu aangebroken!



MIJN IDEALE MP

JAN

Om te beginnen lijkt het me gezond dat de scheidslijn tussen SP en MP weer duidelijk wordt afgebakend. Waarom moet alles connected zijn? Waarom moet je de hele tijd de optie hebben om vanuit SP ook co-op te gaan? Het leidt tot nu toe alleen maar tot technische problemen.
Dat gezegd hebbende; zou ik graag zien dat er in MP meer gefocused wordt op team gameplay. Dat je elkaar nu eens écht nodig hebt in plaats van dat gratuite samenwerken in de huidige MP's. Ik zou dat bijvoorbeeld graag zien in een strategiegame, waar één iemand zich focust op base building en het vergaren van inkomen, en de ander op de warfare zelf. En zelfs daarin zou je nog subtaken kunnen afspreken.

SAMUEL

Ik heb het al vaker gezegd: de game-industrie maakt dezelfde fout als de filmindustrie. 'De volgende stap' betekent helemaal niet dat dingen maar gro(o)t(s)er moeten, want zoals bij elke kunstvorm ervaren wij dingen het allerbest wanneer we er een persoonlijke, emotionele connectie mee vormen. Zo ook bij MP.
Dit is precies de reden waarom offline MP met een maat op de bank nog altijd het leukst is, ondanks dat het qua schaal 'klein' is. De voornaamste evolutie die ik daarom wil zien in MP, is die van de persoonlijke band tussen de spelers. Iets als het Nemesis System uit Shadow of Mordor waarin het echt uitmaakt tegen wie je strijdt en wie er wint, want de verliezer koestert in die game een wrok die hem sterker maakt voor de volgende confrontatie met jou. Shit just got personal... zoals het hoort!

JJ

Voor mij is het simpel: geef gamers meer zeggenschap in de MP. Ik kan zo tien dingen opnoemen die ik in Los Santos liever wil doen dan de standaard races en schietpartijtjes. Ik zie in FIFA al jaren graag een online competitie verschijnen met alleen NL-teams, maar ik kan het niet aanmaken.
Als developers zelf content kunnen produceren met hun engine, dan kunnen gamers dat ook. De tijd is rijp om hen dat binnen een nieuw te vormen structuur te laten doen. Het levert MP's op die elke dag fris en fruitig zullen zijn en bol staan van de diverse content.

SAINTS ROW IV:

REVIEWS

GAT OUT OF HELL



Wat gebeurt er als je een Disney-film R-rated maakt en het laat afspelen in de Hel? Volitions Gat Out of Hell is het antwoord op deze vraag die je nooit gesteld hebt en Wouter vermoedt dat er geen gestoordere game is dan deze stand-alone uitbreiding van Saints Row IV.



Geen idee waar ie nou precies mee schiet, maar het lijkt me geen munitie die je in je pisbuis wil krijgen.

Ik heb er nooit over geschreven, want ik ondermijn liever niet de reviews van collega's, maar ik was het totaal niet eens met de 69 van Graddus voor Saints Row IV. Sterker nog, vanwege het superheldensausje vond ik dit deel misschien wel de leukste van de hele fucking serie! Zeker niet de beste, want het is per slot van rekening een uitgebreide... eh, uitbreiding, zich afspelend in dezelfde stad als 3 (Steelport) en met een verhaal dat zó compleet doorgeslagen is, dat het totaal geen sense meer maakt. Maar *fuck!* wat zit er een humor, een zelfspot en een debiel plezier in SR IV! Aliens, superpowers, de dubstep gun; de game gaat zo hard over de top, dat het een driedubbele salto maakt.

"Als je meer humor hebt dan de gemiddelde Graddus, dan zal je hier meerdere keren hardop om lachen."

Maar goed, Graddus vond de game dus te ver gaan en het feit dat hij weinig met superhelden heeft, werkt natuurlijk ook niet bepaald mee. Bovenmenselijke krachten zijn per slot van rekening niet voor iedereen weggelegd. Je weet wat ze zeggen: with great power, comes great responsibility en Graddus heeft ongeveer evenveel verantwoordelijkheidsgevoel als de eerstgeboren zoon van de zevende vrouw van een bijgelovige oliesjeik.



weetje • weetje

De titel, Gat Out of Hell, is een verwijzing naar een album van Meat Loaf, Bat Out of Hell. Meat Loaf is die band met die dikke gast die je ouders zo leuk vinden.

@SteveJaros

Ik heb het idee dat de schrijvers van Saints Row gigantisch onderschat worden. Steve Jaros, die al sinds deel 1 de creative director is van Saints Row maar ook lead writer wordt genoemd, heeft minder volgers dan ik op twitter en kent een bedroevende lijst hits op Google. Grote sites negeren hem stelselmatig en alleen kenners zoals The Escapist lijken hem te waarderen. Wat mij het idee geeft dat z'n pure genialiteit genadeloos wordt onderschat, want de manier waarop hij en z'n team de Saints Row-serie steeds verder hebben laten escaleren naar pure zotheid, is zo cool gedaan.

Saints Row III vond ik enigszins tegenvallen, de eerste Saints Row was vooral stoere gangster-bullshit, maar het plot van Saints Row 2 had ik het tofste game-verhaal van 2008 gevonden, ware het niet dat Mass Effect in dat jaar uitkwam. Dit deel liet in haar cutscenes een losgeslagen 90's-stijl actiefilm zien, met bruut spektakel, heerlijke one-liners en een aantal top- »



Zo'n reetschop heb ik als klein jochie wel eens bij een dikke kerel op een naaktstrand gedaan. Dat geluid van een voet die je heel snel uit een vochtige aars trekt, zal ik nooit vergeten...

» characters die stuk voor stuk als spectaculaire eindbazen dienden. Dit was wat de film The Expendables had moeten en ook wilde zijn! Saints Row IV gooide vervolgens alle remmen los en werd een heerlijke spoof op alles wat fijn is, van Star Wars, Star Trek en Mass Effect tot en met Apocalypse Now, Desperado, The Matrix en Space Invaders. Heerlijk, maar blijkbaar dus niet voor iedereen. Het zit er dan ook erg dik in dat mensen zoals Graddus niet heel blij zullen worden van Gat Out of Hell...

Vieze kleren

Om geen spoilers voor Saints Row IV te droppen, zal ik niet specifiek zeggen waarom je naar de Hel gaat aan het begin van Gat Out of Hell. Maar het komt erop neer dat het hoofdpersonage van SR zoveel mayhem veroorzaakt heeft, dat Satan himself in hem geïnteresseerd is als bruidegom voor z'n puberende dochter Jezebel. En dan is de toon wel redelijk gezet. De wacko-de-bielo-tiktiktik-BLOEBLA-onderbroekopjefuckinghoofd toon. Omdat het hoofdpersonage, The Boss, ontvoerd is en je hem moet redden, neem je in deze add-on Gat of Kinzie onder de knoppen. Daarmee kom ik gelijk op het grootste, en misschien wel enige nadeel van belang in deze add-on: het gebrek aan customization. Saints Row heeft als serie misschien wel de beste, meest uitgebreide character creator aan deze kant van The Sims, en dat deel valt nu helaas weg. Je kunt Gat en Kinzie zelfs geen andere outfits laten aantrekken, waarmee ook meteen een stukje typische SR-humor wegvalt. Wat is er per slot van rekening grappiger dan een gast in een SM-outfit die een worstelmove uitvoert op een demoon? Weinig inderdaad, maar die kans is dus gemist.



weetje • weetje

Gat Out of Hell komt tegelijk uit met de PC-versie van GTA V. Dat is pas zelfspot!

Souls Row

Gelukkig zijn de superpowers uit IV wel terug met een duivelse wrake. Gat en Kinzie kunnen vliegen met hun engelenvleugels, en halen daarbij naar gelang je meer upgrades koopt steeds awesomer wordende luchtstunts uit. Vliegen wordt weer verslavend gemaakt door die verdomde orbs: lichtgevende bollen die overal in de stad te vinden zijn en waarmee je je powers kunt upgraden. Niet alleen je superspeed en je angel wings, maar ook vier andere vernietigende krachten, die onderverdeeld zijn in een aantal elementen. Yup, precies zoals in moedergame IV, eveneens compleet met een waslijst aan challenges en natuurlijk sidequests.

Deze laatste zullen je veelal bekend voorkomen, want Mayhem hebben we natuurlijk al eerder geschopt in de straten van Steelport (hoewel deze versie van die stad een stuk, ehm, 'helser' is en New Hades is genoemd) en ook Insurance Fraude is niet nieuw, hoewel het dit keer met een zombieachtige dude is, en de punten in jaren worden weergegeven. Hellblazing is een nieuwe versie van Blazing, de checkpoint race-achtige missies in IV, maar nu je het vliegend doet is het wel degelijk anders, voelt het vers en veel sneller. Compleet nieuw zijn de side missions waarin je al vliegend, naar beneden vallende lost souls moet vangen voordat ze de grond raken, en deze nobele daden natuurlijk aan elkaar moet chainen voor dikke punten. Cool verzonnen, leuk om te doen, puur Saints Row.

Dikke grappen

Met het verhaaltje van Gat Out of Hell zal je niet uren zoet zijn, maar als je meer humor hebt dan de gemiddelde Graddus, dan zal je er meerdere keren hardop om lachen. Helemaal als Satan en Jezebel in zingen uitbarsten, een cutscene die me deed denken aan 'Once More, With Feeling', de musical-aflevering van Buffy the Vampire Slayer.

Maar de grootste grap is het einde, eentje die alle entertainment in de wereld op de hak neemt en zelfs nog op de valreep een leuke cameo in je gezicht gooit. Alleen al om die laatste keuze te mogen maken, zou je Gat Out of Hell een kans moeten geven. Het zal verstrekkende gevolgen hebben voor de rest van de Saints Row-serie, dat is zeker.

...

PROEST





Zouden die ontwikkelaars ooit in de PU onze term leunstoelninja tegen zijn gekomen?

DE ZEVEN HELSE WAPENS

Gat Out of Hell kent zeven speciale wapens die allemaal een van de zeven doodzonden representeren, en die je kunt krijgen door Satans officieren te verslaan. Check de gestoordheid ervan.

Armchair-A-Geddon – Sloth (luiheid)
Lekker chillen in een luie, muffe stoel terwijl je met raketten en mini-guns heel New Hades een nieuw kontgat scheurt.

Gallows Dodger – Pride (trots)
Schiet met magische ballen, net zo vaak tot de gun flipt en volledig losgaat!

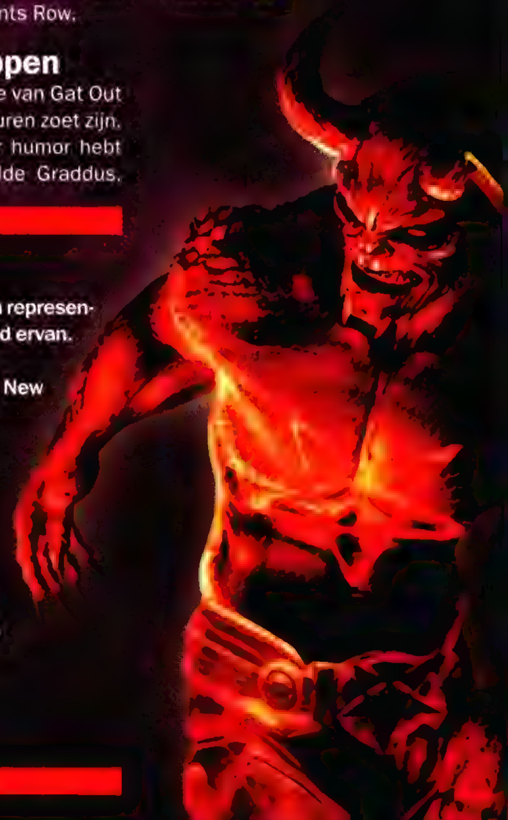
Last Supper –Gluttony (vraatzucht)
Spuit roze meuk over je vijand en kijk toe hoe omstanders hem opkanen!

Uriels Edge – Envy (jaloezie)
Stoer, fikkend zwaard.

Ark of the Covenant – Wrath (woede)
Zielzuigende (zoals Brabanders en kinderen raketwerpers altijd noemen) bazooka.

Boom Chicka – Lust (tja, lust, hè? Of geilheid)
De meest sexy shotgun ooit.

Diamond Sting – Greed (gierigheid)
Schiet met geld. Eigenlijk een beetje een kutgun.



SCORE 80

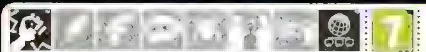
Ik heb een test voor je: kijk het filmpje 'De Allerbeste Ultiem Gestoorde Internetgekkie Compilatie' op YouTube. Heb je vaker dan vijf keer hardop gelachen? Dan heb je in ieder geval genoeg humor voor Gat Out of Hell. Nu moet je games nog leuk vinden en dan ben je er eigenlijk wel.

WOUTER



Als je lekker op de verzameltour gaat, dan haal je het etmaal bijna wel. Maar, zoals Kinzie zegt: 'This is not good voor my OCD.'

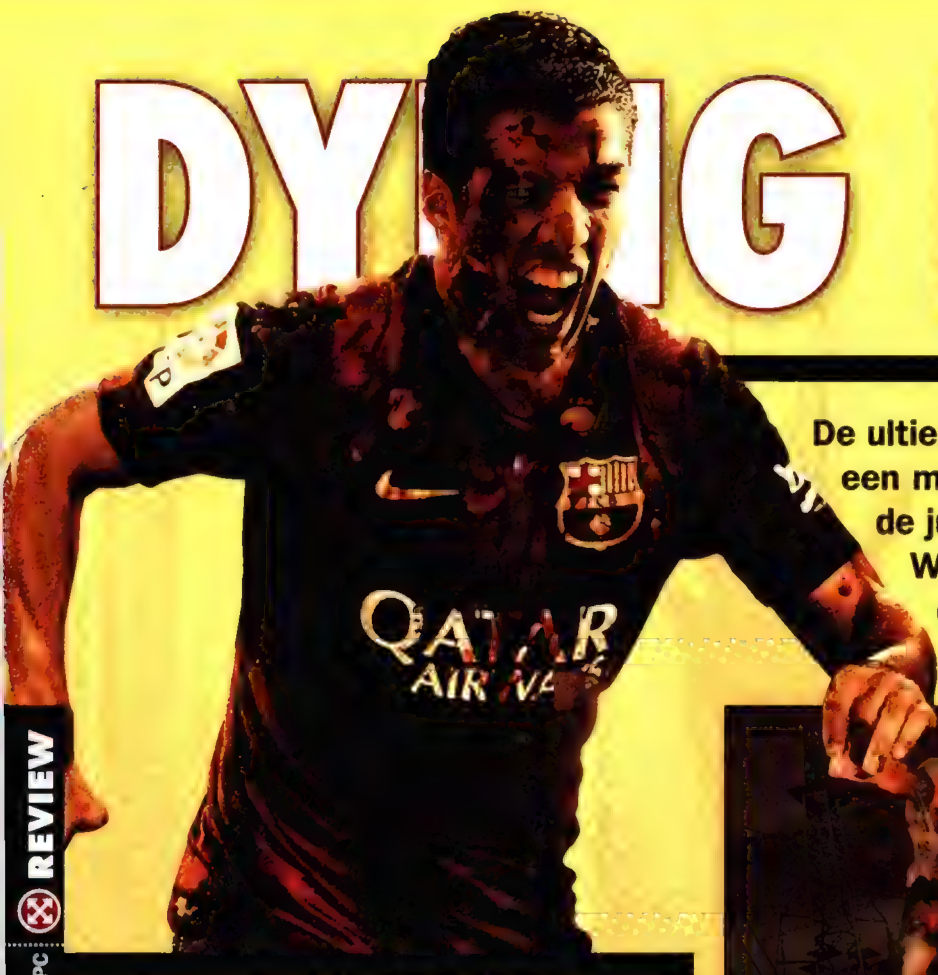
11 UREN



BASICS

OPEN WERELD MADNESS
VOLITION/DEEP SILVER
1 SPELER
27 JANUARI 2015

DYING LIGHT



De ultieme zombiegame? Da's wat Graddus betreft een mix tussen de bombast van Resident Evil 4, de jumpscares van ZombiU, de emotie van The Walking Dead, de co-op van Left 4 Dead en de sfeer van Dead Island. Kan Dying Light deze ingrediënten combineren?



Oh. Mijn. God... Het waren de eerste drie woorden die uit mijn keel kwamen toen ik Dying Light opstartte, al snel gevolgd door 'zo!', 'poeh hé' en 'moet je kííííííjken'.
Ja, de graphics in deze zombiesmasher zijn fenomenaal. Lichteffecten, draw-distance, particles: in niets doet Dying Light nog denken aan zijn buggy/fugly spirituele voorloper Dead Island. Mooi, al werd het verdomme ook wel eens tijd dat ontwikkelaar TECHland zijn naam eer aandeed... *ba-dum tsssss**

Voetbalvedette

Maar alle gekheid op een stokje: ondanks hun onooglijke uiterlijk, waren de Dead Island games wél bijzonder vermakelijk. Wat zeg ik, als wansmaakman waren het zelfs favo last-gen titels van mij! Juist het corny karakter sprak mij zo aan, terwijl het lekker lomp met slagwapens rondwapperen natuurlijk voor iedereen leuk is.
Gelukkig vormt dit laatste in Dying Light nog steeds de hoofdmoot. Loden pijpen, tafelpoten met spijkers, elektrische machetes: je kunt het zo gek niet bedenken, of je ramt er rottende zombieschedels mee kapot. Iets dat dankzij de overdreven physics extra leuk is. Zelfs van een simpele trap onder hun hol vliegen de ondoden als een volleerde voetbalvedette door de lucht.
Kijk die sukkelaars daar toch ook staan, met hun schimmelende huid en glazige ogen. Een echte bedreiging vormen ze niet, helemaal omdat je in Dying Light eenvoudig over auto's, hekken en daken klautert. En dat alles met de soepelste first-person controls sinds de interactieve POV-video's van Brazzers (nooit van gehoord... *kuch* - Ed).

> **"Hiervan gaan zowel Arie de actiefanaat, Susan de stealthlover als Gerard de graphicshoer genieten."**

Gat in de dag

Helaas lijkt deze nieuwe mechaniek in eerste instantie wel wat uitdaging uit de game te halen. Als gezegd dienen de wandelende lijken namelijk vooral als veredeld slachtvee... overdag. 's Nachts draaien de rollen echter om, en heeft Dying Light meer weg van survival-horror. Zombies worden sterker, en er verschijnen zelfs nieuwe soorten die jou met één klap (on)dood maken. Daartegenover staat dan weer dat de beloning groter is. Zo zijn er na zonsondergang dubbele XP-punten te verdienen, die je vervolgens kunt spenderen aan meer mobiliteit, betere weapon-handling etc.
Het zorgt voor een fijne dynamiek. In het daglicht klaar je klusjes voor collega-overlevenden, verover je safe-houses en ga je op zoek naar spullen om je arsenaal mee uit te breiden, en als het donker wordt, is het sneaken wat de klok slaat. Sure, je kunt er ook voor kiezen een

weetje • weetje

Dying Light kent four player co-op, alsook multiplayer met de intrigerende 'Be a Zombie'-modus, waarin je als wandelend lijk andere spelers belaagt. Helaas waren de servers op het moment van reviewen nog niet online. Als die shit echter half zo tof wordt als het briljante Left 4 Dead, zou je binnenkort zomaar een zombie met perfect gekamde kuif en Amsterdams accent tegen het lijf kunnen lopen...



gat in de dag te slapen, maar soms laat het spel dat niet toe en MOET je wel op survival. Toch, omdat er geen harde straf op sterven staat (je begint simpelweg weer bij het dichtstbijzijnde safe-house), is er ook geen echte reden om voorzichtig te spelen. Laat staan bang te worden. Een gemiste kans, zeker omdat het door Wouter lííchtelijk ondergewaardeerde Alien: Isolation onlangs liet zien hoe tof het is om je écht compleet weerloos te voelen.



Pure pulp

Ook het verhaal is niet om over naar huis te schrijven. Van wat ik ervan meekreeg, draait het om survivorbelangen die botsen met die van de Global Relief Effort (G.R.E.) - een dertien-in-een-dozijn 'corrupte' multinational die een monopolie op het medicijn Antizin wil. Pure pulp dus, waarbij de gemiddelde Donald Duck op Pullitzer-proza lijkt. "*I'm not gonna remember your name till you survive a couple of days*", zegt op een gegeven moment generieke dude nummer 49827 tegen me. Nou jongen, same here, maar dan voor de COMPLETE game.

MEMORABELE DYING LIGHT-MOMENTEN

❸ Hoogste punt van Dying Light is The Tower, het door overlevenden bewoonde wolkenkrabbercomplex in het midden van de stad. De eerste keer dat je vanaf het dak op de omgeving neerkijkt is... indrukwekkend.

❷ Een dag in Dying Light duurt ongeveer een uur. Felle zonnestralen veranderen langzaam in een oranje gloed, waarna het licht dooft en je in totale duisternis ronddwaalt. Van jager naar prooi. Brrrrrr.

❶ De bewegingsvrijheid in Dying Light is ongekend. Is het op straat net effe te druk met ondoden? Klim gewoon op een bestelbusje en spring als een koele kikker van dak naar dak. Hmmm, in feite is spelwereld Harran één groot zwarte pietenparcours.





En hoewel ik persoonlijk de hersenloze NPC's en hun eindeloze stroom fetch-quests niet per se als storend ervaar, weet ik dat dit niet voor iedereen het geval zal zijn. Hoe levendig de wereld van Dying Light namelijk ook is vormgegeven, z'n bewoners doen vooral doods aan. Yep, ook de survivors. Belangrijkste is evenwel dat Dying Light het gevoel van Dead Island weet te recyclen. Lekker onsubtiel, lekker simpel maar dan wel met een tactisch sausje én met klim- en klautergameplay waar Arno Dorian een puntje aan kan zuigen. En dat in een next-gen spelwereld die ik bij deze durf te bestempelen als mooiste ooit. Want die graphics... Oh. Mijn. God. ✪



weetje • weetje

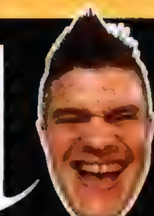
Dying Light wordt dus gemaakt door Techland, de oorspronkelijke ontwikkelaar achter Dead Island. Deel twee van die serie is echter in handen van Yager. De belangrijkste verschillen? Dat Dying Light net wat duisterder en 'serieuzer' oogt, terwijl Dead Island 2 zich puur op lompe fun focust. Al neem ik het je niet kwalijk wanneer je beide titels bij het zien van twee willekeurige screenshots door elkaar haalt.



SCORE 83

Wist je dat de gemiddelde PU-score op Metacritic een 82 is? Nu in ieder geval wel, en omdat Dying Light beter is dan doorsnee, geef ik de game een 83. Hiervan gaan namelijk zowel Arie de actiefanaat, Susan de stealthlover als Gerard de graphicshoer genieten. Nu Freddy de verhaalfreak nog...

GRADDUS



Hier ben je heel wat dagjes en nachtjes mee bezig... Ook in real-life.

25 UREN



BASICS

SURVIVAL-ACTION ADVENTURE
TECHLAND / WARNER BROS.
1 - 4 SPELERS
30 JANUARI 2015

ELITE: DANGEROUS

Hij stond hoog op Nino's jaarlijstje maar kwam helaas net te laat binnen voor een recensie in 2014. Nou ja, dan maar in het eerste nummer van 2015: de review van Elite: Dangerous.



Ik weet niet wat jullie in je kerstvakantie gedaan hebben, maar ik heb hem in de kosmos doorgebracht. Ik hopte van ruimtestation naar ruimtestation in mijn Cobra Mk. III om afgelegen kolonies te voorzien van essentiële zaken zoals koffie en halfgeleiders. Talloze uren bracht ik door, zwevend in mijn scheepje, twijfelend of ik Elite: Dangerous eigenlijk wel leuk vond...

Goed verhaal

Het verhaal van Elite: Dangerous is in ieder geval bijzonder. Ik heb het dan niet over het verhaal in de game, want dat is tijdens het spelen volledig langs mij heen gegaan. Achteraf las ik iets over een ruimtekeizer die binnenkort dood gaat en opgevolgd moet worden, maar tijdens het spelen is daar weinig van te merken. Het schijnt dat er een dozijn boeken over het Elite-universum is geschreven, maar hoe die zich verhouden tot het spel is mij nooit duidelijk geworden.
Nee, het verhaal van de ontwikkeling van Elite, dát is prachtig. De legendarisch vierdelige space-simserie zag voor het eerst het levenslicht in 1984, waar het, met 3D-graphics en een procedureel gegenereerd universum, zijn tijd ver vooruit was. De No Man's Sky van toen je vader nog op de middelbare school zat, zeg maar. Een kleine negen jaar later verscheen het tweede deel; deeltje drie stamt uit 1995 en nu, bijna tien jaar later, hebben we pas het vierde deel: Elite: Dangerous.


weetje • weetje

Zoals een echte simulator betaamt, biedt Elite: Dangerous ondersteuning aan een shitload aan randapparatuur. Of het nou om de Oculus Rift, TrackIR of exotische joysticks gaat, Elite: Dangerous ondersteunt het. Sowieso raad ik je aan om met een fatsoenlijke flightstick te spelen.

Honderd miljard zonnestelsels

Net als in 1984 staat bedenker David Braben weer aan het roer bij de ontwikkeling van de nieuwe Elite. En net als in 1984 is de praktisch oneindige spelomgeving weer de 'ster' (sorry) van de game.
Elite: Dangerous bevat een slordige honderd miljard zonnestelsels (Sol inclusis), die allemaal op basis van daadwerkelijk ruimteonderzoek zijn nagebouwd. Aan jou de taak om eeuwige roem en rijkdom te vergaren.
Je begint Elite: Dangerous met een simpel ruimtescheepje met een basisuitrusting van eenvoudige lasers en wat laadruimte om handelswaar in te verschepen. Je start in een ruimtestation waar je missies voor een aantal verschillende facties kan aannemen. Je kunt er bijvoorbeeld gaan handelen op de grondstoffenmarkt of exploratiegegevens van verre werelden verpatsen.
Naarmate je meer geld vergaart, kun je betere schepen met betere uitrusting kopen, en daarmee kun je verder reizen, meer handel vervoeren en pittigere missies aannemen.

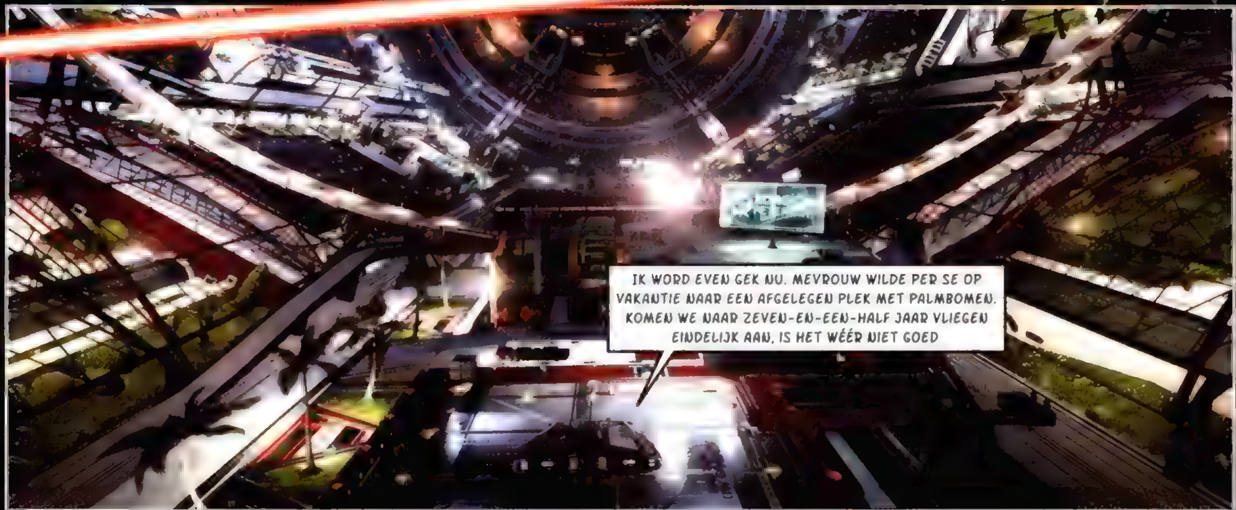
> **"Zodra de beloften zijn waargemaakt, is Elite: Dangerous waarschijnlijk een van de beste spellen ooit gemaakt."**

Hyperrealistisch

Een groot deel van de charme van Elite: Dangerous zit in de hyperrealistische benadering van de ontwikkelaars. Bij elke design beslissing hebben Braben en co. geprobeerd een balans tussen werkelijkheid en speelbaarheid te vinden, en over het algemeen zijn ze daar goed in geslaagd.
Het realisme vinden we niet alleen terug in de grootte van de spelomgeving, het zit in bijna elk aspect van de game.
Alleen al het opstijgen en landen is in Elite: Dangerous een genot. Net als in 'aardse' flight simulators zal je voorzichtig moeten landen, je landingsgestel moeten uitklappen en toestemming bij de luchtverkeersleiding moeten aanvra-



gen. Als je geen toestemming hebt, of te lang op de verkeerde plek blijft hangen, krijg je een boete die door de plaatselijke autoriteiten, of door medespelers kan worden geïnd. Als je dat bedrag niet tijdig betaalt, word je overhoop geknald door de politie..



MMO-achtige constructie

Je bent met medespelers verbonden door een MMO-achtige constructie. De game is alleen online speelbaar en al je acties hebben invloed op de ervaringen van andere gamers.

Prijzen van grondstoffen worden hoger of lager naarmate er meer in gehandeld wordt, en er kunnen zelfs oorlogen uitbreken als spelers de klusjes van een bepaalde factie in een bepaald sterrenstelsel klaren. In de standaardmodus kun je andere spelers aanvallen en beroven, in een aparte solomodus kom je niemand tegen, maar ben je evengoed nog afhankelijk van de economische en politieke ontwikkelingen in het universum.

Met het framework van Elite: Dangerous zit het dus wel snor. Het is op papier de game waar elke halfbejaarde Elite-fan al dertig jaar op zit te wachten. Een gigantisch verbonden universum, uitgebeeld in een krachtige engine met mooie graphics, realistische physics en geweldig geluid.

Elite: Dangerous maakt een onvergetelijke eerste indruk en zal het hart van elke aspirant astronaut die een beetje open staat voor simulators sneller doen kloppen.

weetje • weetje

Elite-bedenker David Braben liep al jaren te stoeien met het idee om een nieuwe Elite te maken, maar kon geen steun vinden bij de traditionele uitgevers. Men had er weinig vertrouwen in omdat er al lang geen succesvolle space-sim meer was uitgekomen. Hij schakelde de hulp in van Kickstarter en haalde daarmee twee miljoen euro op.

Herhalingsoefening

Momenteel is het echter vooral die eerste indruk waar Elite: Dangerous het van moet hebben. Want als je verder speelt, en tegen de beperkingen van de game oploopt, begint de mindere kant van Elite: Dangerous zich te openbaren.

Zo zul je maar vier verschillende soorten ruimtestations tegenkomen. De verschillen tussen die vier zijn gigantisch, en ze zijn stuk voor stuk fucking mooi, maar omdat je de godganse tijd van ruimtestation naar ruimtestation reist, wordt de herhaling snel merkbaar. Ook zijn er slechts vijftien verschillende ruimteschepen beschikbaar (er waren er ooit dertig beloofd) en is het niet mogelijk om dicht bij planeten in de buurt te komen. En dat zijn slechts de cosmetische beperkingen. Helaas valt over de gameplay ongeveer hetzelfde te zeggen. Van de drie kernbezigheden (handelen, vechten en ontdekken) blijft eigenlijk alleen het vechten lang leuk.

Het handelen is aanvankelijk vermakelijk, maar zodra je wat winstgevende trucjes doorhebt, verzandt het al snel in een herhalingsoefening zonder enige vorm van uitdaging. Het ontdekken is leuk bedacht maar helaas niet erg winstgevend en in de praktijk net zo repetitief als handelen.

Vechten blijft wat langer leuk dankzij de actievere gameplay en het redelijke arsenaal aan wapens in de game, maar ook dat begint na een tijdje doelloos te voelen.

Als je een beetje creatief bent, kun je nog wat extra lol halen uit activiteiten als smokkelen, het opsporen van zeldzame goederen en het plegen van overvallen. Maar uiteindelijk zal het gevoel van doelloosheid toeslaan en zullen de beperkingen van Elite: Dangerous steeds duidelijker worden.



Beloften

Ontwikkelaar Frontier Developments heeft grootse toekomstplannen voor de game; inclusief toevoegingen als FPS-combat, het landen op planeten en het jagen op gigantische dinosauriërs.

De beloften klinken te gek en zodra ze zijn waargemaakt, is Elite: Dangerous waarschijnlijk een van de beste spellen ooit gemaakt. Maar tot die tijd is het vooral een hele imposante eerste indruk die iets te weinig om het lijf heeft... en beter nog even in beta had kunnen blijven.





SCORE 78

Elite maakt een geweldige eerste indruk maar bij nadere inspectie blijkt de game net iets te weinig om het lijf te hebben. Gelukkig duurt die eerste indruk wel zo'n dikke veertig uur!

NINO



Na een uurtje of veertig krijg je het trucje wel door en begint het verlangen naar meer content.

40 UREN



BASICS

SPACE SIM
FRONTIER DEVELOPMENTS
TERINGVEEL SPELERS
OUT NOW



DESTINY
THE DARK BELOW

Destiny, oh Destiny, watsertoch met jou? Je wil graag vrienden met ons zijn, maar zodra onze relatie klaar is om naar het volgende niveau te gaan, besluit je ons een wedgie te geven en onze moeders te onteren. Wouter probeert met The Dark Below vergeefs deze frenemy op een afstand te houden...

De vriendengroep-nomade: wie kent hem niet? Ja, ik zeg 'hem', want ze zijn meestal mannelijk, aangezien het fenomeen bij vrouwen minder stuitend is. Bij het ronder gevormde geslacht komt het zwerven van vriendengroep naar vriendengroep namelijk vaker voor, aangezien zij vaak de matties van hun vriendjes adopteren. De vriendengroep-nomade doet eigenlijk hetzelfde, alleen is hun 'partner' dan iemand van dezelfde sekse. Meestal zijn het, in eerste instantie, best wel aardige gasten die een soort van vriendschap sluiten met iemand binnen een vaste gemeenschap van gelijkgezinden. Die introduceert hem dan bij z'n maten, waarna deze nomade er een poosje 'bij hangt'.

Hier valt de vriendengroep-nomade in twee categorieën uiteen: Soort 1 is de Symbioot: een onopvallende, niet onaangename rukker die eigenlijk onopgemerkt weer verdwijnt. Soort 2 is de Parasiet, een energievretende, irritante rukker die maar kort kan gedijen in een bestaande kliek. Het duurt namelijk niet lang of deze aandachtstrekker wordt unaniem weggestemd, waarna er een plan gemaakt moet worden om hem eruit te werken. Dat kan door middel van een vernederende, publieke actie (nu allemaal in koor: 'We mogen je niet!') of subtieler, door gewoon op andere, hem niet bekende plekken af te spreken, z'n Appjes te negeren, en te hopen dat de boodschap na tien heimelijke samenkomsten duidelijk is.

weetje • weetje
Lees meer specifieke dingen over The Dark Below in m'n PU.nl review: pu.nl/TheDarkBelowReview.



Wat een vreemde houding. Ik til nooit m'n been op als ik iemand neerknal met m'n machinegeweer...



Dark Below? Is dat 'de plek waar de zon niet schijnt'?

> **"Voor hardcore spelers is dit een klap in het gezicht."**

Soort 3 is de Chestburster, het ergste soort, en dankzij The Dark Below valt Destiny hier eigenlijk een beetje onder...

Exotisch genaaid

Kijk, het ding met soort 1 en 3 van de vriendengroep-nomaden is dat ze bindingsangst hebben (soort 2 is gewoon een ongewenste dwaas). Op het moment dat een vriendschap té close wordt, als ze denken dat er kans is op een betekenisvolle relatie, gaan ze naarstig op zoek naar de 'escape'-knop. Soort 1 is zo'n vanille en spookachtige verschijning, dat die gewoon vervaagt in het niets zonder dat iemand het doorheeft. No harm no foul, het was meh om je gekend te hebben.

De Chestburster daarentegen - gelukkig de meest zeldzame nomadensoort - gaat altijd weg met een "BANG". Deze knakker vergeet je niet snel, want hij neukt je vriendin of je zus, laat je in de steek tijdens een vechtpartij of vertelt leugens zodat je hele vriendengroep tegen elkaar opgezet wordt. Deze vriendengroep-nomade laat je mattie-gemeenschap achter als een smeulend hoopje as, of wordt er letterlijk zo hard uit geschopt dat ie de volgende groep in een andere stad moet zoeken. Hij schijt in je huis, hij beloont je trouw met gif, hij laat je Exotics helemaal opnieuw upgraden.

Bindingsangst

De mensen die de meeste tijd geïnvesteerd hebben in Destiny, verzamelaars van een flinke collectie Exotics, zullen de game dankzij The Dark Below een Chestburster vinden. Een type 3 vriendengroep-nomade. Je zult moeten grinden, grinden en grinden om al je verdiende Raid gear en Exotics op het The Dark Below-niveau te krijgen, allemaal dankzij omslachtige aanpassingen en rare, nieuwe regeltjes. Zij, en hun Strike Team, voelen zich flink genaaid door een vriend... en terecht.

De wat meer casual speler zal meer naar soort 2, de Parasiet, neigen; Destiny dwingt hen om The Dark Below aan te schaffen, terwijl ze dat eigenlijk niet willen. Wat een irritante gast!



weetje • weetje
Slecht nieuws: Peter Dinklage z'n kalmerende stemgeluid ontbreekt in deze add-on. Hij had blijkbaar geen contract getekend om voor alle add-ons voice-acting te doen. Voordeel is dan weer dat je nauwelijks je Ghost hoeft te deployen!

Medium-hardcore spelers, zoals ik, komen er het beste vanaf. Zij zullen het prima vinden om weer tijd te besteden in Destiny, ook al is het maar totdat je level 32 bent, of, wat waarschijnlijker is, totdat je de Raid een poosje hebt gedaan. Zo'n Symbioot is prima gezelschap... tijdelijk. Belangrijkste is dat je jezelf niet aan hem gaat binden, want wie weet slaat hij je de volgende keer voor je bek/ laat hij je subclasses helemaal opnieuw levellen.

SCORE 60

Voor mij was The Dark Below een goede reden om Destiny weer op te pakken, maar voor hardcore spelers is dit een klap in het gezicht. Dat wordt allemaal vast weer rechtgetrokken met patches, maar het kwaad is al geschied. Dit is niet de uitbreiding waar we op gehoopt hadden.

WOUTER



Anderhalf uur voor de story missions, maar om alle strikes/quests te unlocken, de Raid te kunnen doen en level 32 te worden, ben je weken bezig!

100+ UREN



BASICS
SHOOTER-MMO DLC
ACTIVISION / BUNGIE
1 - 6 SPELERS
OUT NOW



SCROLLS

Met ruim 54 miljoen verkochte exemplaren deed Minecraft het beter dan de succesvolste Super Mario, Call of Duty of GTA ooit. Geen slechte prestatie van Mojang, het bedrijf achter Minecraft - temeer dit hun eerste game was. Met best wel hoge verwachtingen begon Jurjen aan Mojangs tweede game: Scrolls.



Soms heb je sub-opdrachten in het spel. Kun je raden wat hier de opdracht was?
Woordjes verzinnen die voor het woord 'trekken' geplaatst kunnen worden.

Scrolls werd in 2011 door Mojang aangekondigd als 'de game waar het de markt op dat moment aan ontbrak'. Het moest een game worden die elementen uit trading card games en traditionele bordspellen combineerde. Inmiddels is de game verschenen, en wat blijkt? Scrolls is zowaar een cool spel geworden.

Recht vooruit

Elk potje Scrolls wordt om beurten gespeeld tussen twee spelers (je tegenstander is de computer of een online-mens), op een spelbord met dertig vakjes. Aan het begin krijgen beide spelers een handvol kaarten met daarop fraaie plaatjes, beschrijvingen en waarden van wezens, gebouwen, spreuken of betoveringen.

Je kunt tijdens je beurt steeds één kaart 'sacrificen' voor een extra energiepunt of twee nieuwe kaarten. De totale hoeveelheid energie bepaalt hoeveel wezens of gebouwen je op jouw helft van het spelbord mag plaatsen. Tijdens je beurt mag je elk geplaatst wezen ook nog één vakje verplaatsen.

Aan het eind van je beurt vallen de wezens waarvan de counter op nul staat automatisch aan, altijd recht vooruit. Op de achterste rij van beide kampen staan vijf idols opgesteld met elk tien energiepunten. De speler die als eerste drie vijandelijke totems heeft gesloopt, is de winnaar.

> **"Een cool spel, maar minder baanbrekend dan ik verwacht had van de makers van Minecraft."**

Schaken vs dammen

De neiging is aanvankelijk groot om je op de idols van de tegenstander te richten. Maar dat leer je snel af. Beter kun je proberen zo snel mogelijk de eenheden en gebouwen van je tegenstander te slopen, om te voorkomen dat hij/zij het bord gaat domineren, terwijl je zelf juist moet zorgen dat je eenheden op het bord blijven staan. Scrolls is iets complexer, strategisch dieper en minder op geluk gebaseerd dan het soortgelijke en bijzonder populaire Hearthstone, maar dat leidt ook tot langere en tragere potjes.

Doordat je in Scrolls valstrikken kunt opstellen, wordt zuiver agressief spel bijna altijd afgestraft. Tussen twee aan elkaar gewaagde spelers ontstaan hierdoor vaak slepende conflicten, waarin je zeer zorgvuldig en vooruitdenkend moet spelen om uit een semi-patstelling te breken. Mede door de donkere toonzetting van de kaarten, vond ik Scrolls daardoor wat zwaarder 'voelen', afgezet tegen het vlottere en kleurrijkere Hearthstone.

Heel kort door de bocht: Scrolls ligt wat dichter bij schaken, Hearthstone bij dammen.



Minder essentieel

Op moment van schrijven ben ik helemaal verknocht aan Scrolls. Er zijn online ook lekker veel mensen om mee te ruilen of tegen te spelen. Maar ik kan me heel goed voorstellen dat mensen uiteindelijk het vlottere Hearthstone prefereren, of dat ik daar binnenkort weer naar terugkeer. Dat maakt Scrolls wat minder essentieel dan vier jaar geleden door Mojang werd gesuggereerd met hun aankondiging van een 'game waar het de markt aan ontbrak'.

Misschien had Scrolls wat essentiëler aangevoeld als het ook werkelijk vier jaar geleden was verschenen. Maar op dit moment is er geen tekort aan dit soort games, er lijkt eerder sprake van een overvloed, met releases als HEX: Shards of Fate, Might & Magic: Duel of Champions, SolForge en het al een paar keer aangehaalde Hearthstone.

Laat ik het zo zeggen: Scrolls is een cool spel, maar de game geeft je anno 2014 nergens het gevoel iets baanbrekends te spelen. En eigenlijk had ik dat wél verwacht van Scrolls, als tweede game van de Minecraft-makers.

weetje • weetje

Na Minecraft en Scrolls kunnen we uitkijken naar Mojangs derde game: Cobalt. Omdat ze bij Mojang zichzelf blijkbaar niet graag herhalen, wordt dit een 2D-actiespel met deathmatches en teamstrikes.

SCORE 82

Scrolls is met het aangenaam vriendelijke prijskaartje van € 4,50 en enkele interessante bordspelelementen een dikke aanrader voor liefhebbers van trading card games. Al is het nou ook weer niet de onmisbare game geworden die Mojang ooit aankondigde.

JURJEN



Na zo'n veertig uur heb je een paar lekkere decks en kun je de meeste potjes wel winnen. Maar uitgespeeld ben je nooit met zo'n spel.

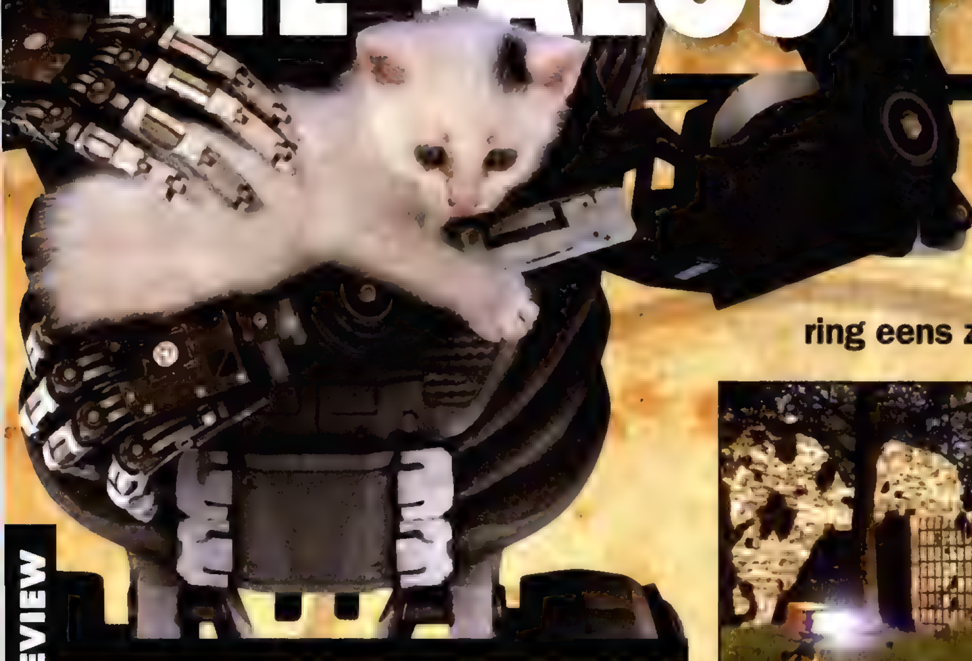
40+ UREN

BASICS

COLLECTIBLE CARD GAME
MOJANG
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

7

THE TALOS PRINCIPLE



Zo onverwachts als Jan die een deadline haalt, was daar The Talos Principle, de nieuwe puzzelgame van de makers van Serious Sam. Nino zette voor de verandering eens z'n grijze massa in beweging.

PC REVIEW

Iedereen moet een keer volwassen worden, of je het nou leuk vindt of niet. Zo ook ontwikkelaar Croteam, dat dertien jaar na de release van de eerste Serious Sam voor het eerst met een euh... serieuze game komt. The Talos Principle heet ie, en hij is nog best te pruimen ook!

Elohim

In The Talos Principle kruip je in de metalen huid van een robot die, gestuurd door de stem van de mysterieuze 'Elohim', puzzels op moet lossen om een verlaten wereld te ontdekken. Door de puzzels op te lossen, krijg je Tetris-vormige 'Sigils', die je vervolgens kan gebruiken om nieuwe gebieden te openen en objecten vrij te spelen die je weer nodig hebt in latere puzzels.

Het doel van elke puzzel is om bij de Sigil te komen door een serie obstakels te omzeilen. Deze obstakels komen in de vorm van vliegende mijnen, force fields, turrets, ventilatoren die zo hard blazen dat je niet vooruit komt, enzovoorts. Om deze obstakels te kunnen omzeilen, krijgt de speler per puzzel een gelimiteerd aantal tools; van 'jammers' die obstakels uitschakelen tot 'connectors' die je gebruikt om laserstralen op schakelaars te mikken.



Ik hou niet van dit soort puzzels. Ik begrijp er nooit een bal van.

120 puzzels

De structuur van The Talos Principle is bijzonder goed uitgewerkt. Je bent altijd vrij om de grote open hub-wereld te verkennen en naarmate je meer Sigils verzamelt, vallen er steeds meer plekken te ontdekken, met als einddoel het beklimmen van een gigantische toren die de moeilijkste puzzels herbergt.

Door het grote aantal puzzels (120+) en de vrijheid die je krijgt om wat anders te gaan doen als je vastzit, wordt de game niet snel frustrerend. Als je er effe niet uitkomt, zijn er altijd nog genoeg andere dingen te doen.

Voldoening

Ik heb me bijzonder goed vermaakt met The Talos Principle. De puzzels zitten goed in elkaar, de omgevingen zijn prachtig en de 'difficulty curve' is perfect afgesteld, waardoor je het gevoel krijgt dat je de logica en regels van de puzzels steeds beter begrijpt.

Het gevoel van voldoening dat het vinden van een oplossing je geeft, is het belangrijkste onderdeel van een fatsoenlijke puzzelgame en dat gevoel krijg je in The Talos Principle constant.

> **"Als je er effe niet uitkomt, zijn er altijd nog genoeg andere dingen te doen."**

Mijn enige puntje van kritiek is het verhaal. Door middel van computer terminals, verborgen boodschappen en de stem van Elohim, probeert de game je een verhaal te vertellen over een vervallen wereld met een rijke geschiedenis. Helaas zijn de boodschappen zo wazig en zweverig, dat ze mij niet wisten te grijpen. Het einde geeft voldoening, maar de weg er naartoe is iets te New Age naar mijn smaak.



Een flitspaal in een bos? Dat gaat die hazen een boel geld kosten!

SIGILS OF ELOHIM

Als je geen genoeg kan krijgen van de minigame met de Tetris-vormige Sigils, dan moet je effe Sigils of Elohim downloaden. Dit gratis puzzelspelletje draait namelijk helemaal om die minigame en unlockt extra bonusitems in The Talos Principle. Aardig cadeautje van die Kroaten.

Hier wordt een documentaire gefilmd over het nachtleven van de geel gevlekte reuzenteek, ook wel de discoteek genoemd vanwege z'n voorkeur voor aarde, wind en vuur...



weetje • weetje

Je hebt geen monster PC nodig voor The Talos Principle, maar mocht je de game toch liever op de console spelen, dan heb je geluk; hij komt binnenkort namelijk naar de PS4 en Android-apparaten.

SCORE 85

The Talos Principle is een prachtig puzzelspel met genoeg content om het ietwat hoge prijskaartje van veertig euro volledig te rechtvaardigen.

NINO



Na twintig uur kan de ervaren puzzelaar het einde wel halen; om alle geheimen te vinden, mag je daar nog wel een uur of vijf bij optellen.

20 UREN



BASICS

PUZZLE
CROTEAM / DEVOLVER DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW



SUPER WOLFENSTEIN HD

GRATIS

Prijs €0,00

Sinds Wolfenstein 3D in 1992 de first-person shooter op de kaart zette, zijn er tientallen spin-offs en remakes van die oerknaller verschenen. Maar volgens Jurjen waren die zelden zo geslaagd, en nooit zo grappig, als het onlangs in 72 uur gemaakte Super Wolfenstein HD.



De fun begint al in de eerste kamer. Een kleine cel met blauwe bakstenen muren, afgesloten door metalen tralies. Maar goed, er zweeft een mes in je first-person view, dus wat doe je dan? Dan beuk je met je mes de tralies aan stukken. Of, zo je wil, dwars door de blauwe muur. Om de hoek staat een nazi met een oranje pistool dat kogels spuwt die ook werkelijk gaten in de muren slaan, de blauwe brokstukken vliegen je om de oren. Wanneer je deze als een rubberen ragdoll bewegende tegenstander een paar messen door zijn kop hebt gegooid, valt hij stuiptrekkend als een gelatinepudding op de grond. Als je wil, kun je tegen het wiebelende nazilijk lopen om het in de muur te duwen, want de collision detection van deze gratis, haastig gemaakte variant op Wolfenstein 3D is niet helemaal in orde. Of eigenlijk helemaal niet in orde. En er zijn meer glitches. Maar ik zal je uitleggen waarom ik daar in dit geval helemaal geen probleem mee heb.

"De game is écht gratis, dus zonder in-app purchases, reclames of wat dan ook."

PewDiePie

Wie het tegenwoordig over gratis games heeft, heeft het meestal over spellen met in-app purchases. Games die dus eigenlijk zijn gemaakt om je zo veel mogelijk te laten betalen, zoals in een recente South Park-aflevering ook zo treffend werd geparodieerd.
In diezelfde aflevering figureerde een ander hedendaags fenomeen uit de wereld van de videogames: PewDiePie. Dit is een videogame-commentator die met 32 miljoen abonnees op z'n YouTubekanaal zo'n vier miljoen dollar per jaar verdient. Eind november organiseerde PewDiePie een gamejam, als onderdeel daarvan is Super Wolfenstein HD in 72 uur gemaakt door Free Lives, die je als indie-liefhebber wellicht kent van hun brute Metal Slug/Rambo-kloon Broforce.
Het thema van de jam was 'fun to play, fun to watch'. De games moesten dus niet alleen leuk zijn om te spelen, maar ook leuk om naar te kijken. En ik kan je vertellen dat Super Wolfenstein HD ruimschoots aan beide eisen voldoet.
Omdat de game bovendien écht gratis is, dus zonder in-app purchases, reclames of wat dan ook, begrijp je misschien al een beetje waarom ik geen probleem heb met de defecte collision detection en een paar andere glitches. Temeer omdat die ook nog eens een bijdrage leveren aan zowel het speel- als kijkplezier.



Welke PSV'er is een groot liefhebber van deze fps?
Wolfenstijn Schaeus



Wat eet een Duitse kannibaal die een voorliefde heeft voor jong vlees?
Tienerschnitzel

Blaupunkt!

De grap van Super Wolfenstein HD is dat de wobbly physics en destructable environments in combinatie met defecte collision detection en andere glitches regelmatig erg grappige toestanden opleveren. Zoals een doodgeschoten Duitse herder die eindeloos breakdancend in een muur blijft hangen.
Ook best lachen: dat de nazi's typisch Duitse dingen als 'Mein leben!', 'Blaupunkt!' en 'Volkswagen!' roepen.
Vergeet tijdens het grinniken trouwens niet te gamen, want je kunt wel degelijk 'af', en Free Lives heeft in hun tweede, iets verder uitgewerkte versie nog best wat leuke gameplay-elementen toegevoegd. Zoals een schep, waarmee je niet alleen door muren kunt beuken, maar ook werpmessen uit nazi's kunt graven.
Die nazi's zijn trouwens niet voor de poes, zeker niet de eindbaas die - zoals het legendarische origineel dirigeert - mitrailleurs als armen heeft. Helaas lijkt die eindbaas niet echt op Hitler en staat ie vlak voor het tunneltje naar het eind van het spel, wat je met een beetje handigheid in een half uurtje wel bereikt hebt.
Het spel laat je wat abrupt achter met een grote grijns en één gedachte: 'Waarom maken ze hier geen volledige game van?'

weetje • weetje
Je vindt Super Wolfenstein HD op Gamejolt, een site met wel meer leuke gratis indiegames. Check daar bijvoorbeeld ook eens Critical Annihilation en Pokémon3D.

SCORE 80

Of je de game nu helemaal zelf speelt of lekker hedendaags op YouTube bekijkt (dat laatste helaas inclusief irritant commentaar, zoals mensen dat tegenwoordig blijkbaar graag horen), hier ga je gegarandeerd wel effe om gniffelen.

JURJEN



Jaaa, je bent hier binnen een half uur wel doorheen, maar de actie is goed en grappig genoeg om twee of drie playthroughs te blijven vermaken.

0.5 UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
PC
FREE LIVES
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT HET KAN VRIEZEN EN KAN DOOIEN

KNIP & PLAK STADSBEZOEKJE

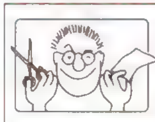


Titel: Lumino City
Platform: PC
Prijs: € 14,95

Lumino City is het vervolg op Lume. Dat was een prachtige game, met handgemaakte decors en stop-motion animatie, maar hij was ook erg kort. **Te kort volgens velen.** Het vervolg is opnieuw met de hand gemaakt. Letterlijk. Met hulp van een echte architect is er fysiek een stadje in elkaar geknutseld van gekleurd karton, papier en lijm. Daarna heeft men de stad gefilmd, en daar weer overheen zijn de computeranimaties gebruikt.

Het resultaat is een uitermate charmante puzzle-point-and-click adventure waarin we een meisje volgen dat op zoek is naar haar grootvader. Zij ontmoet grappige personages en interessante puzzels, waarbij ontwerp en gameplay hand in hand gaan, **vergelijkbaar met LittleBigPlanet en Tearaway.** Helaas blijft het verhaal wat achter en is het einde een beetje een gevalletje nachtkaars... maar de reis naar het einde toe is erg indrukwekkend.

OORDEEL:





MACHTIG KAARTSPELLETJE



Titel: Sentinels of the Multiverse
Platform: PC / iOS / Android
Prijs: € 14,99 / € 8,99 / € 9,52

Zo machtig als Thor, Superman of Dr. Strange wil iedereen wel zijn. Niet vreemd dat deze vleesgeworden machtsfantasieën - die we doorgaans superhelden noemen - blijvend populair zijn bij een groot deel van de nietige mensheid, met name bij eeuwige geeks als ik.

In Sentinels of the Multiverse ga je met een groepje van drie tot vijf superhelden een superschurk te lijf, en dat ontaardt in spectaculaire gevechten. Gevechten die zich vooral in je fantasie afspelen, want Sentinels of the Multiverse is **een statisch kaartspel zonder noemenswaardige animaties.**



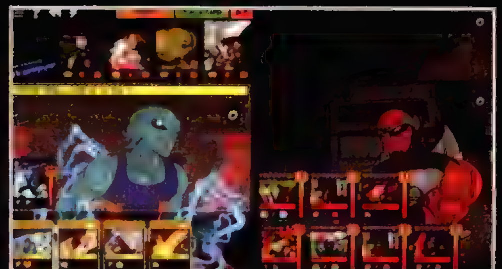
Je krijgt de game gepresenteerd als twee pagina's van een superheldencomic waarop je klikkend informatie moet bekijken en analyseren om zo doeltreffend mogelijk je kaarten en powers tegen de superschurk te benutten.

Als je voor al je helden wat goed doordachte keuzes hebt gemaakt, wordt de bladzijde omgeslagen, en is de superschurk aan de beurt, waarna de omgeving ook nog een stempel op de strijd kan zetten.

Sentinels of the Multiverse is oorspronkelijk een fysiek tabletop-kaartspel uit 2011 waarin drie tot vijf spelers moesten samenwerken om de automatisch terugvechtende schurk te verslaan. In de digitale versie (die eerder al voor tablets verscheen en sinds kort ook op Steam wordt verhandeld) beheer je met één speler alle helden tegelijk. Dat zorgt voor lange rondes en potjes... maar **het geeft ook wel een machtig gevoel, om al die helden met hun speciale krachten onder je controle te hebben.**

Het klinkt misschien wat al te makkelijk, met z'n allen tegen één schurk, maar let wel, dit zijn schurken die allerlei trawanten en machines kunnen oproepen, of in bepaalde omstandigheden kunnen 'flippen' naar een sterkere versie, bijvoorbeeld eentje die effe de kracht van de zon benut om onkwetsbaar te worden.



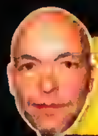


Het is nog een heel gepuzzel om je helden in leven te houden en een paar deuken in zo'n superschurk te slaan en te schieten. Soms krijgen al je helden een paar harde aanvallen te verwerken, en wordt je daarbij ook nog eens gedwongen voor elke held een paar kaarten weg te gooien, waardoor je wel eens het gevoel krijgt kansloos tegenover zo'n schurk te staan. Maar natuurlijk zijn je helden niet zomaar helden, en kun je door slimme combinaties van hun, elkaar vaak versterkende, superkrachten op het nippertje toch nog zo'n gevecht winnen.

Dat voelt toch wel geweldig hoor, zo'n spectaculair supergevecht **winnen met het machtigste wapen dat ik als verder zo nietig mens bezit: m'n hersenen.**

SCORE 80

BUITEN DE KADERS DENKEN



Titel: Framed
Platform: iOS
Prijs: € 4,49

Nadat Hideo Kojima had getweet dat het zijn favoriete game van 2014 was, ben ik Framed ook maar eens gaan spelen. En het is inderdaad een bijzonder spel. **Een digitaal stripboek** waarin je op elke pagina de plaatjes moet verslepen, om tot een goed einde op het laatste plaatje te komen.



Even een heel eenvoudig voorbeeld: er is een pagina met drie plaatjes; op het eerste een personage, op het tweede gesloten deur, en op het derde een bloempot met een sleutel. Als je deze pagina 'afspeelt', zie je dat het personage in het tweede plaatje op de gesloten deur stuit, en dan stopt. De oplossing is dat je plaatje drie met plaatje twee verwisselt, en dan weer op play drukt. Zodat je ziet hoe het personage de sleutel pakt op plaatje twee, en op plaatje drie door de gesloten deur gaat. Naar de volgende pagina.



Op de meeste pagina's moet je plaatjes verslepen om een personage voorbij politieagenten en andere wachters te laten sluipen. Sommige pagina's hebben wel negen verschuifbare plaatjes met platformen, trappen, deuren en ladders, en er zijn ook roteerbare plaatjes en plaatjes die je meermaals moet gebruiken, wat tot **interessante, soms best uitdagende puzzels** leidt.

Toch is het moeilijk voor te stellen dat iemand Framed aanwijst als hoogtepunt uit 2014. Daarvoor heeft dit interactieve stripboek naar mijn smaak te weinig actie en verhaal; de hoofdredenen waarom ik doorgaans stripboeken lees.

Ik had bijvoorbeeld wel wat plaatjes met geweren, kettingzagen en mogelijke slachtoffers willen verschuiven, of een plotwending willen veroorzaken door een bepaalde volgorde te wijzigen. **Maar eigenlijk biedt Framed alleen maar sluipen, sluipen en sluipen, aangevuld met een beetje ontwijken.** Misschien boeiend genoeg voor stealth-meester Hideo Kojima, maar uiteindelijk toch wat te saai voor mij.

OORDEEL:

Spelen als je weinig geeft om actie en verhaal, maar des te meer om verrassende puzzelconcepten waarin je veel moet sluipen.



WINTERSE ELLENDE OP JE iPHONE!



Titel: The Banner Saga
Platform: iOS
Prijs: € 4,49



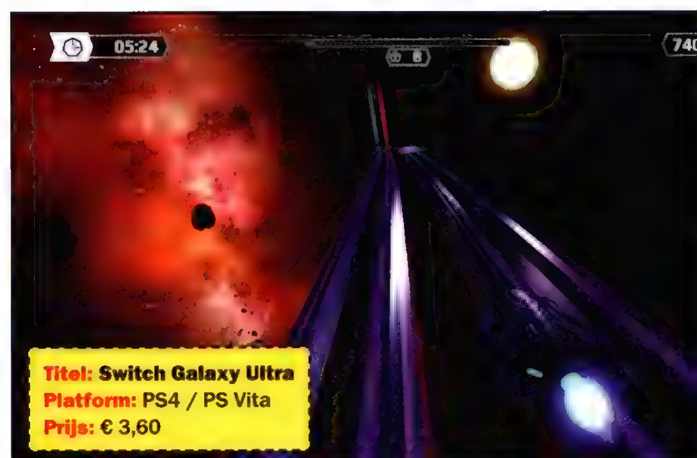
Bijna was ik vergeten om The Banner Saga in mijn Top 5 games van 2014 te zetten, omdat deze **ijzersterke, turn-based, verhaalgedreven EPICNESS** al in januari vorig jaar uitkwam. Ik het geheugen van een door een shotgun beschoten vergiet heb en dus dacht dat het een game uit 2013 was. Gelukkig heb in de post-productie van de PU m'n fout nog kunnen herstellen, want dit is misschien wel de beste indie die ik ooit heb gespeeld.

Een groep Viking-achtige krijgers, simpeler volk en een aantal reuzen moeten overleven in een genadeloze, winterse fantasy-wereld, terwijl ze opgejaagd worden door een kwaad dat het hele voortbestaan van hun ras(sen) bedreigd. **Aan jou om pittige turn-based gevechten te voeren en moeilijke, BioWare-achtige keuzes te maken.**

Nu is deze übertopper uitgekomen op iOS en aangezien het technisch niet de meest zware game op de wereld was, is de overzetting smooth en concessieloos, wat het meteen **de beste game van het jaar op je Apple-apparaat** maakt. Ik weet niet waarom je nog niet in de Appstore bent...

OORDEEL:





Titel: Switch Galaxy Ultra
Platform: PS4 / PS Vita
Prijs: € 3,60

WIPEOUT ON RAILS

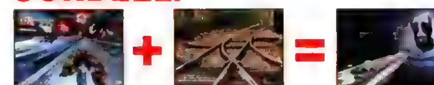


Als je de futuristische racemachines van WipEout op rails zou zetten, krijg je Switch Galaxy Ultra. In plaats van dat je normaal stuurt, wissel je nu alleen van baan om verschillende objecten te ontwijken. En nog iets: dit zijn **geen races met tegenstanders**. Je doel is om de beste tijd neer te zetten, of juist voor alle collectibles te gaan, waarmee je de ships kunt upgraden.

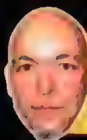
In elk level zijn maximaal 10 orbs te vinden en die heb je nodig om de volgende levels te unlocken. In eerste instantie zal je dan ook proberen zo compleet mogelijk door de levels te komen. Maar daarna moet je, om alle upgrades voor je ships te unlocken, alsnog een snelle tijd neerzetten, en dan heeft de ervaring echt wel wat weg van WipEout en F-Zero. **Het gaat bloedsnel, het ziet er fantastisch uit en de techno-tunes zijn funky als hell!**

Voor een bescheiden 3,60 euro kun je een hoop lol beleven aan Switch Galaxy Ultra en ontwikkelaar Atomicom schenkt ook nog eens de volledige winst aan Caudwell Children, die gehandicapte kinderen in de UK helpt. Heb je je goede daad deze maand ook weer gedaan!

OORDEEL:



HET ZOVEELSTE TWEEDE LEVEN



Titel: Rune Factory 4
Platform: 3DS
Prijs: € 29,99

Ik weet niet of het woord lifesim eind jaren negentig al bestond, maar Harvest Moon maakte me toen vertrouwd met dit gezapige, 'bouw-je-bestaan-op-zoals-jij-dat-wil', 'tweede leventje'-fenomeen. Inmiddels zijn er achttien (!) Harvest Moon-delen verschenen en staat de serie vooral garant voor herhaling en stagnatie.

Om het plattelandsleven uit de serie wat interessanter te maken, verscheen in 2006 Rune Factory, een spin-off van Harvest Moon waarin **het boerenbestaan werd gecombineerd met de directe zwaardvechtactie uit games als Zelda**. En inmiddels is er in die spin-off serie dus ook alweer een vierde deel verschenen.



Eigenlijk was ik na Animal Crossing, Fantasy Life en Disney Magical World wel een beetje klaar met die tweede leventjes op mijn 3DS, dus je kunt je voorstellen dat het zuchten me nader stond dan het jubelen toen ik Rune Factory 4 ontving. Maar gelukkig bleek de game **charmant en veelzijdig genoeg om mij het gevoel te geven mijn tijd nuttig te besteden.**

Een dag in Rune Factory 4 duurt ongeveer een uur, en je kunt die dag besteden aan sociale activiteiten als een pyjamafeestje, een festival of de relatie met de vrouw/man van je dromen (hetero only). Maar je kunt natuurlijk ook gewoon even een ouderwets vette hoeveelheid aardbeien uit de grond trekken, of tot de tanden gewapend een bos vol monsters uit, eh, spitten.

Alle onderdelen zitten solide in elkaar, al had er wel wat meer dwingende samenhang tussen de verschillende onderdelen mogen zijn. Ik bedoel, het is weliswaar mogelijk om met koken, craften en smeden je kansen in gevechten te verbeteren, maar die opties liet ik schouderophalend liggen tot het echt nodig werd – zo tegen het einde van het spel. Waarschijnlijk omdat ik die dingen al te veel in andere lifesims had gedaan.

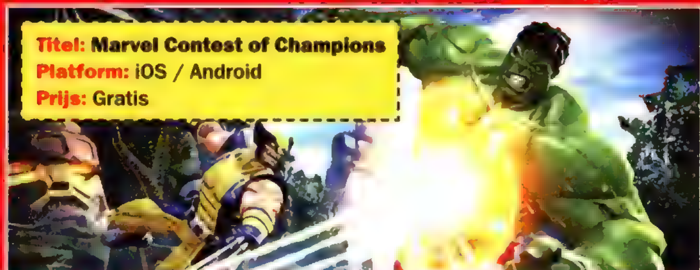
Echt vernieuwende aspecten zal je in de vierde Rune Factory dan ook niet treffen. Het is, gewoon, alweer zo'n even veelzijdig als interessant tweede leven. Waar ik blijkbaar een zwak voor heb.

Na zo'n veertig uur genietend ploeteren, sluit ik dit leven af met een gevoel van '**ik ben er toch weer ingetrapt**'. Maar dat zeg ik dan met een glimlach.

SCORE 76



MOE VAN MARVELS GAME-BELEID



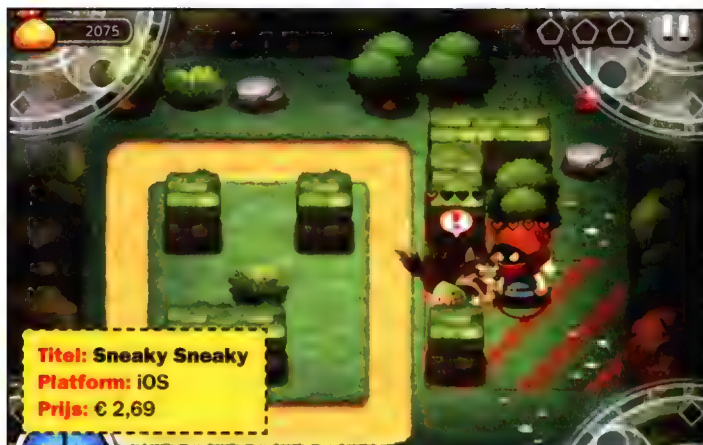
Titel: Marvel Contest of Champions
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis



Nog immer worden mijn smeekbedes om een triple A Marvel-game genegeerd en moet ik het weer met een gratis titel doen. Dit keer is het een fighter, duidelijk geïnspireerd (lees: they stole that shit) op de mobiele versie van Injustice: Gods Among Us. De gameplay althans, die bestaat uit [illegible]. Meer stelt de spelerij niet voor en er komen later ook geen nieuwe spelelementen of andere verrassingen bij, waardoor je alleen verder zult spelen als je per se helden met meer sterren wil scoren. En dat kan, daar heb ik alle begrip voor!

Waarschijnlijk had ik wel meer genoten van Contest of Champions als ik niet al uren en uren en uren in Injustice Mobile had gestoken, waarna de game m'n saves kwijtraakte. Dit verlies doet nog steeds pijn. :'(Dus zou ik dergelijke swipe/tik-touchscreen-knokkerij alleen nog een kans geven als de game in kwestie een beetje z'n best doet me te boeien. Contest of Champions doet niet eens een halve poging. Het spel voelt [illegible] En natuurlijk de prachtige franchise!

OORDEEL: Gratis | MARVEL | Meh



Titel: Sneaky Sneaky
Platform: iOS
Prijs: € 2,69

SLUIPERDESLUIP



Alleen al door de naam verdient deze game een plaatsje in deze rubriek, al denkt Wouter daar heel anders over. Maar goed, Wouter houdt ook niet (genoeg) van de laatste Thief-game, dus hij moet zijn Groningse muil houden.

In Sneaky Sneaky ben je een hebberig diefje. Het is jouw taak om alle edelstenen uit een magisch koninkrijk weg te grissen. De aaibare vormgeving helpt een hoop maar het is vooral **de combinatie van turn-based- en realtime-elementen** die dit tot een charmant puzzelavontuurtje maakt. Je kunt je alter-egootje gaandeweg upgraden met verdiende punten en zo een betere dief worden, die naast verstoppen en sluipen ook nog eens een stevig klapje kan uitdelen.

Gelukkig blijft de focus op stealth liggen. Je probeert vijanden bijvoorbeeld van achteren uit te schakelen, of op een sluwe manier te ontsnappen, precies zoals het een dief betaamt. **Garrett zou trots zijn geweest.**

SCORE:



DE STAD DIE NOOIT AFKWAM



Titel: SimCity BuildIt
Platform: iPhone / iPad / Android
Prijs: Gratis

Het eerste uur SimCity BuildIt is geweldig. Je begint als burgemeester van een knollenveld, maar **binnen de kortste keren kwak je huizen, fabrieken en parkjes neer alsof het niets is.** Hell, het is zelfs zó leuk, dat ik spontaan zin kreeg mijn oude 486 onder het stof vandaan te vissen en SimCity 2000 (nog altijd het beste deel) een slinger te geven.

Maar wat eigenlijk steeds leuker zou moeten worden doordat je steeds mooiere constructies bouwt, verzandt helaas al snel in een eindeloos grindfestival. Debet is het bouwsysteem: net als in zoveel free-to-play games, wacht je tot je een ons weegt op de juiste materialen (tenzij je een klein fortuin aan virtuele Sim-dollars uitgeeft, natuurlijk). Spijkers en hout rollen nog binnen een minuutje of drie van de lopende band, maar **gedurende de game wordt je geduld meer en meer op de proef gesteld en de ergernis groter.** Ik wil een casino in m'n stad! Ja jongen, dat willen we allemaal, maar eerst maar eens een extra elektriciteitscentrale. Een waterpomp. En een brandweercentrale. Oh, geen materialen meer? Effe wachten nog... Dus bleef ik burgemeester van een veredelde Vinexwijk. Bleh, in SimCity 2000 had ik gewoon de belasting verhoogd.

OORDEEL:





LITTLE BIG DIABLO



Titel: Fight the Dragon
Platform: PC / Mac
Prijs: € 11,99

Soms is het lastig om een game adequaat te beschrijven zonder daarvoor in het marketingjargon van de ontwikkelaar te vervallen. Maar laat ik het toch maar eens proberen. Fight the Dragon is een toegankelijke Hack 'n Slash RPG voor één tot vier spelers. Spelers kiezen klassen en een uiterlijk voor hun Playmobil-achtige poppetjes, en kunnen **samenwerkend random, kortdurende adventures afwerken.** Wanneer spelers denken sterk genoeg te zijn gegroeid, kunnen ze een Dragon Scroll besteden om het eindgevecht met de draak aan te gaan.

Het bijzondere van Fight the Dragon is dat de meeste adventures die je gaat afwerken door andere spelers van de florerende community zijn gemaakt. Wat deze game natuurlijk bijzonder lang leuk houdt, helemaal als je zelf ook nog eens in de even uitgebreide als toegankelijke editor duikt.

Om dan toch nog maar effe in het marketingjargon van de ontwikkelaar te vervallen: 'It's DIABLO meets LITTLEBIGPLANET!'. En eigenlijk is daarmee alles wel gezegd.

OORDEEL:



POETIN-PLATFORMER



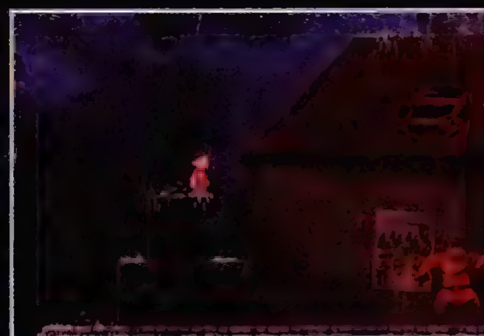
Teslagrad verscheen begin 2014 voor de PC en vergaarde veel lof. Nu is **dit charmante maar pittige platform-adventure** ook te spelen op PS3 en PS4, en daarom zetten we deze titel graag nog effe in het zonnetje.



Titel: Teslagrad
Platform: PS3 / PS4
Prijs: € 29,99

De game heeft invloeden van Fez, Limbo en Spelunky, puzzel-platformers die je weinig tot geen misstappen gunnen. **Af is af, dood is dood.** Je speelt een jochie dat belaagd wordt door boze, Russisch ogende mannen. Het hoe en waarom wordt in het spel verteld door muurschilderingen en poppenkastvoorstellingen, maar een duidelijk achtergrondverhaal blijft achterwege. De jonge knaap belandt al snel in een grote toren waar hij in contact komt met eeuwenoude technologie en magnetisme. Handig, want hiermee kraak of omzeil je puzzels en knok je tegen vijanden.

De uitdagende puzzels en halsbrekende ren- en springkunsten zijn soms frustrerend moeilijk. **Al spelende schreeuwde ik het meerdere keren uit van wanhoop** maar toch blijf je doorspelen. Teslagrad is voor doorzetters, voor gamers



die graag hun tanden in uitdagingen zetten en die niet snel uit het lood geslagen zijn. Zo hard en genadeloos als de gameplay is, zo zacht en aaibaar is de vormgeving. De handgetekende, schilderachtige werelden ogen fraai en doen in de verte denken aan Braid. Kortom: een topgame voor een scherp prijsje.

SCORE:



PULARIA

Ja hoor, daar is ie dan... De New Nintendo 3DS, en die doet zijn naam behoorlijk eer aan. Daarnaast komt Logitech nog maar weer eens met een muisje. Piep!

NINTENDO

NEW NINTENDO 3DS/ NEW NINTENDO 3DS XL

Nintendo blijft traditiegetrouw haar bestaande handhelds updaten en dus is het dit jaar tijd voor de 'New Nintendo 3DS/3DS XL'.
Een beetje een gekke naam, maar de Japanners zijn nooit zo heel erg briljant in naamgevingen. Toch dekt de vlag dit keer wel de lading.
Er is een nieuwe knoppenindeling, die logischer is, en er zijn de extra schouderknoppen ZR en ZL. Dankzij de toegevoegde kleine C-stick kan dat malle Circle Pad Pro-accessoire nu ook definitief in het museum der halfslachtige ideeën worden bijgezet. Deze C-stick bevindt zich rechts, vlak boven de (in SNES-stijl) gekleurde actieknoppen Y, X, A & B.
Het besturen van je spelpersonage met de linker stick en de camera (bij) sturen met de C-stick werkt prima. Hij is opvallend klein maar je hoeft het knopje maar heel licht te bewegen voor een goede response. Voor gamers met grote knuisten is het misschien een tikje oncomfortabel op den duur, maar het voelt in elk geval stukken beter dan de logge Circle Pad Pro-bak die je om je 3DS moest klikken.
Een andere groot voordeel van deze handhelds zit 'm in de nieuwe schermen in combinatie met de nieuwe head-tracking camera en infraroodsensor. Hierdoor worden bewegingen van je hoofd en dus je ogen gevolgd, waardoor het 3D effect nagenoeg niet meer verspringt. Bij lange spelsessies zetten we vroeger vaak het 3D-effect uit, simpelweg omdat het onrustig werkte. Nu is het beeld ongekend stabiel. We hebben het effect getest met zowel oudere spellen (Pokémon X & Y, Luigi's Mansion 2) als met nieuwe titels (Majora's Mask en Monster Hunter 4 Ultimate) en het resultaat was niet minder dan verbluffend. Hiermee bekrachtigt Nintendo in een klap het bestaansrecht van brilloos 3D-gamen.



PRIJS: NOG NIET BEKEND



LOGITECH

G302 DAEDALUS PRIME



Een muis speciaal voor MOBA's - dat is de G302 in een notendop. Wanneer je hoofdzakelijk games als Dota 2 en League of Legends speelt, is dit in elk geval een interessante optie. Hij is zeer betaalbaar en kent een minimalistisch design met alle knoppen die je nodig hebt voor MOBA's, maar dan ook geen knopje meer.
De vraag is of je een muis wil hebben die zo toegespitst is op een enkel genre, of dat het beter is om voor een allround muis te gaan. En we vragen ons ook wel af hoeveel beter je wordt in MOBA's met deze Daedalus, in vergelijking met een van de andere prima muizen uit het Logitech-assortiment.
Maar goed, de Logitech G302 is getest en goed bevonden door professionele MOBA-gamers van over de hele wereld, waaronder spelers van Team SoloMid en Cloud9, dus dat zegt natuurlijk wel wat. Zelf vonden we deze 'kale' muis een tikje minder comfortabel dan de andere (uitgebreidere) muizen van de Zwitserse hardwarefabrikant, maar dat kan voor de focus van de games in kwestie juist weer een plus zijn.

€ 49,99



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Wat is volgens Wouter soort 1 bij de vriendengroep-nomade?
A) De Symbioot
B) De Idioot
C) De vrome jood

2

Hoe heet de dochter van wijlen Robin Williams?
A) Juëquinaisheley
B) Zelda
C) Tetra

3

Wat vindt Nino tergend?
A) Dat we nog steeds niet weten of Rise of the Tomb Raider naar de PS4/PC komt
B) Dat de redactie van hem eist dat ie niet langer de hele dag met z'n broek op z'n knieën rondloopt
C) Dat de redactie van hem eist dat ie zich minstens een keer in de week doucht

4

Waar had Ed naar eigen zeggen nooit van gehoord?
A) De paringsrituelen van de grote Zuid-Afrikaanse gehoornde kraaghagedis
B) De schadelijke gevolgen van het likken aan toiletbrillen in openbare ruimten
C) Pornovideo's van Brazzers

5

Wat roepen de Duitsers in Super Wolfenstein HD?
A) Blaupunkt!
B) Gib mir ein haffel beruhigungsmittel!
C) Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz!

6

Wat doet Wouter graag als ie op trip is in een onbekende stad?
A) Zoveel mogelijk historische monumenten swaffelen
B) Lange wandelingen maken op zoek naar winkels
C) De koffer induiken met een minstens honderd kilo wegende prostituee van boven de zestig

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN LOGITECH GAMING MUIS + TOETSENBORD TWV € 230,-

PU 255 LIGT 17 FEBRUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- SPREKEN WE UITGEBREID MET EEN HOT SHOT UIT DE GAME-INDUSTRIE MET NEDERLANDSE ROOTS.
- ZIJN WE GETUIGE VAN DE 'DERDE, RECHTVAARDIGE ZAAK'.
- GAAT WOUTER EINDELIJK IN OP DE UITNODIGING OM EEN KOPPIE THEE TE DRINKEN BIJ GERALT OF RIVA.
- SPREEKT NINO ZIJN INNERLIJKE MONSTER AAN.
- DOET SAMUEL AAN KRUISBESTUIVING.
- EN SMEEKT ONZE HOOFDREDACTEUR EVEN LUIDKEELS ALS TEVERGEEFS OM 'ORDE, ORDE, ORDE!'

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

THE CORNER OF SHAME

We weten het nog goed, toen de Wii net uit was. Wouter weigerde ermee te spelen. Vond hij niet mannelijk genoeg, met zo'n afstandsbediening door de lucht zwaaien. En kijk hem nu eens zitten, op deze foto die zijn vriendin ons toespeelde na hun bezoek aan Disneyland Anaheim. Onze stoere sci-fi geek Wouter, met een glow-in-the-dark-dildo voor zijn harses. Het mooiste is die serieuze kop van hem, alsof hij werkelijk van plan is het universum te gaan redden in die omgekeerde pisbak van hem. De volgende Kinect-game waarin je heel idioot met je handen moet wapperen is in elk geval voor hem (en dan moet ie niet tegen z'n vriendin gaan spelen, want dan verliest ie dus dik).



DRAGON BALL (F)ARTWORK



Bij Jump Festa in Tokyo waren er veel mogelijkheden voor bezoekers om op de foto te gaan als hun favoriete mangaheld, zoals Son Goku. Het is dat we weten dat Sam (ook) mentaal nog niet volgroeid is, anders hadden we hem voorgesteld om Dragon Ball daadwerkelijk een keertje te gaan spelen om te zien hoe het hoort.



EEUWIGE ED

Tijdens de Halo Marathon raakte Ed in gesprek met ene Niels (op gamesites actief als RMNiels) die op uitnodiging van InsideGamer een potje mee kwam knallen. Niels vertelde Ed dat hij acht jaar eerder nog eens met hem en een aantal andere redacteuren op de foto was gegaan tijdens het Gameplay-event van 2006.
Op de foto's die hij later stuurde, zien we inderdaad een veel jongere Maarten en Wouter... alleen lijkt de Ed van acht jaar geleden nog verdacht veel op de Ed van vandaag. Zit er iets in het leidingwater van Monnickendam, laat Ed zich regelmatig instralen door Jomanda, of zou het echt zo zijn, dat je na een bepaalde leeftijd niet meer ouder en lelijker wordt maar alleen nog een beetje krimpt?



POSEUR VAN DE MAAND

'In de beperking toont zich de meester' is een bekende uitdrukking, waarmee bedoeld wordt dat mensen die de materie beheersen, niet altijd op de voorgrond hoeven te treden. Dat geldt inmiddels ook voor onze Jan: hij hoeft niet eens meer prominent op een foto aanwezig te zijn, om de eretitel Poseur van de Maand in de wacht te slepen.
We buigen nederig en vol respect het hoofd voor iemand die in z'n carrière als poseur dit niveau heeft bereikt....



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



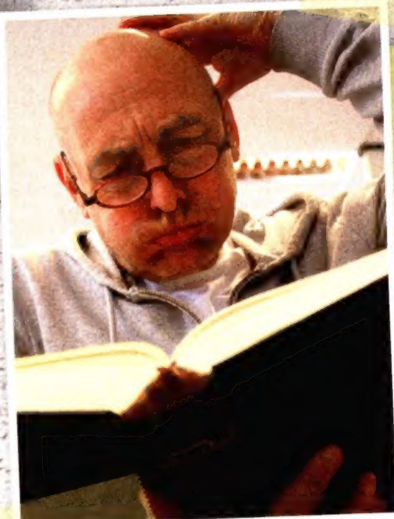
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed verzamelde ook deze maand weer een aantal bizarre 'verschrijvingen' van de PU-redacteuren, en geeft z'n commentaar.

De hoofdpersoon haalt het door de war = De schrijver ook: iets is in de war, of je haalt dingen door elkaar.

De dood-geverfde opvolger van World of Warcraft = Geen idee hoe je iemand moet dood verven. Het is dan ook: gedoodverfde.

Een tipje van de ijsberg = Nu moet ik gokken: het topje van de ijsberg of een tipje van de sluier?

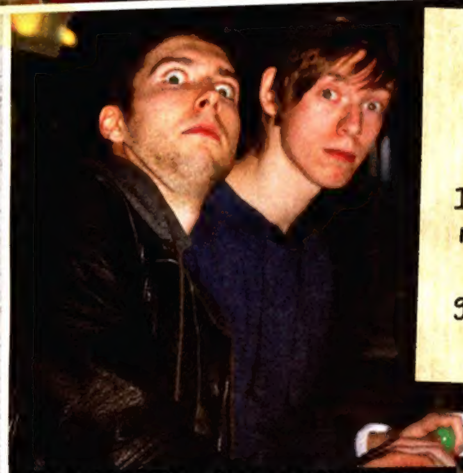
De druk is van de pan = Ja, er bestaat zoiets als een snelkookpan, maar de druk is toch echt van de ketel.





ARCADE FUN!

Op initiatief van Michiel, de uitgever van PU, InsideGamer en Gamer.nl, hebben we een hele middag mogen gamen in een arcadehal ergens in de buurt van Leiden. Urenlang hebben we geschoten, gevochten, geraced en geflipperd... en gelukkig hebben we de foto's nog.



Als stagiair bij PU moet je over veel kwaliteiten beschikken. Fotogeniek zijn, is echter niet vereist.





Hij speelt een racegame en komt niet boven de rugleuning uit: Yep, Ed was er ook!



Iedereen wilde met Esmee linken.

FRAMEDROP

JORDI PETERS













FINISH HIM!!

